DUNGEONS & DRAGONS ACCESSOIRE DE CAMPAGNE

LES ROYAUMES OUBLIÉS

L'INACCESSIBLE ORIENT

Richard Baker, Matt Forbeck, Sean K Reynolds

Dungeons & Dragons · Accessoire de campagne

Les Royaumes Oubliés

L'Inaccessible Orient

Conception — Richard Baker, Matt Forbeck, and Sean K Reynolds

Conception supplémentaire — Richard Baker

Merci à — Bruce R. Cordell and JD Wiker

Relecture — Thomas M. Reid

Direction de développement — Richard Baker

Direction du dép.t R&D JdR — Bill Slavicsek

Vice-présidente de publication — Mary Kirchoff

Direction de la gamme — Anthony Valterra

Direction de projet — Martin Durham

Direction de production — Chas DeLong

Direction artistique — Robert Raper

Conception graphique — Robert Raper and Robert Campbell

Matt Wilson — Illustration de couverture

Glen Angus — Illustrations intérieures
Matt Cavotta
Mike Dutton
Wayne England
Matt Faulkner
Vince Locke
Raven Mimura
Jim Pavelec
Steve Prescott
Adam Rex
Matt Wilson
Sam Wood

Robert Lazzaretti and Dennis Kauth — Cartographie

Angelika Lokotz — Typographie

Version française

Traduction : Benoît « Within » Attinost, Olivier « Album » Fanton, Guillaume « SR » Fournier, Sandy « fils de la laitue » Julien, Dominique « je suis un garçon » Lacrouts. pour KANEDA.
Relecture et unification : Olivier « merci pour les carambars » Fanton pour KANEDA.
Maquette : Thorfin « trop de dons tuent le don » Bouly.
Titre original : *Unapproachable East.*

Sources : *Les Gardiens de la foi, Le Guide de l'orient, Magie de Faerûn, Old Empires, Par l'Encre et le sang, Spellbound.*

Testeurs : Richard Baker, Eric Cagle, Joe Carnes, Ken Carnes, Andy Collins, Jeff Grubb, Robert Gutschera, David Noonan, Stephen Radney-MacFarland, Charles Ryan, et Skip Williams.

Fondé sur les règles de Dungeons & Dragons, conçues par Gary Gigax et Dave Arneson, ainsi que sur la troisième édition de Dungeons & Dragons, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce jeu produit par Wizards of the Coast ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (Open Game License) et la Licence du Système d20 (d20 System License), veuillez visiter le site www.wizards.com/d20 (en anglais).

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322 467 3360

Première impression française : juillet 2004

Dragon, Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Forgotten Realms et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, Inc. est une filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la presse aux Etats-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux Etats-Unis par St. Martin's Press. Distribué sur le marché du livre au Canada par Fenn Ltd. Édité en France par Spellbooks. Distribué en France par Asmodée Éditions et Tilsit Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par Fabrègue imprimeur.

Visitez nos sites sur www.wizards.com/forgottenrealms et www.asmodee.com

Table des matières

Introduction 4
Ce que ce livre apporte à votre campagne 5
Ce dont vous avez besoin 6

Chapitre 1 : races de l'Orient 8
Les elfes des étoiles 9
Les gnolls 10
Les guenaudons 12
Les hommes-esprits 13
Les taers 14
Les voldonis 15
Âge, taille et poids 16

Chapitre 2 : classes de prestige 18
Berserker scarifié 18
Démoniste nar 20
Disciple shou 22
Durthan 24
Esclavagiste thayen 25
Fanatique de la flamme noire 28
Griffonnier aglarondien 29
Mage de guerre raumathari 31
Maître du bois de yuir 33
Pisteur nentyar 35
Seigneur de l'Ombre de Telflamme 36
Seigneur putride de Talona 38

Chapitre 3 : régions et dons 40
Régions natales des personnages 40
Région d'Altumbel 41
Région du bief des magiciens 41
Région des elfes des étoiles 41
Région gnoll 41
Région des Shous expatriés 41
Région des taers 42
Région des volodnis 42
Nouveaux dons 42
Aisance sylvestre 42
Allonge importante 42
Berserker de l'ettercap 42
Berserker de l'ours-hibou 43
Berserker du grand cerf 43
Berserker du loup 43
Berserker du tigre des neiges 43
Berserker du troll de glace 43
Chute agressive 43
Convocation d'élémentaire rashémi 44
Création de sorts de prévoyance 44
Entraînement vremyonni 44
Longue rage 45
Science de la lutte 45
Sort explosif 45
Sort robuste 45
Sort transdimensionnel 45
Vitalité de la terre natale 45

Chapitre 4 : magie et sorts 46
Les secrets de l'Orient 46
La magie de cercle 46
La magie placée 46
La magie runique 47
Les sorts de prévoyance 47
La toile d'ombre 47
Nouveaux sorts 47
Abolition des ombres 47
Animation de morcenaire 48
Armure de mage supérieure 48
Bâton tonnant 48
Boule de foudre 48
Boule de neige de Snilloc 49
Clignotement supérieur 49
Déclamation 49
Doux rappel de Nybor 50
Éclair funeste de Sinsabur 50
Flamme verte 50
Fléau de l'âme 50
Magnétisme de Ghorus Toth 51
Manteau d'Ilkyykur 51
Métamorphose diabolique 51
Sang de feu de Beltyn 51
Sévère réprobation de Nybor 52
Sphère de destruction ultime 52
Sphère de force 52
Surveillance d'objet 53
Tueuse-lame 53
Vision dans le noir exceptionnelle 53
Vision noctune 53

Chapitre 5 : objets magiques 54
Objets magiques 54
Armes 54
Objets merveilleux 56
Artefacts rares 57
Matériaux spéciaux 58

Chapitre 6 : monstres de l'Orient 59
Créature putréfiée 59
Guenaude 60
Homme-esprit 64
Morcenaire 65
Nilshaï 66
Ombreux 67
Orglash 68
Sanguin 70
Taer 71
Telthor 72
Thomil 74
Troll 76
Uthraki 78
Volodni 79
Zuvembi 80

Chapitre 7 : aventures en Orient 82
Les organisations de l'Orient 82
Le cercle de Leth 82
L'Église de Kossuth 82
Les Fils de Hoar 83
Les Magiciens Rouges de Thay 83
Les Maîtres de l'Ombre de Telflamme 83
Les Neuf Épées d'Or 84
Les seigneurs putrides 84
Le Simbulmyn 85
Les Wychlaran 85
Les donjons de l'Inaccessible Orient 86
Rencontres en extérieur 87
Chances de rencontre 87
Comment utiliser les tables de rencontres 88
Description des groupes 88

Chapitre 8 : Aglarond 95
Tour d'horizon géographique 95
Caractéristiques géographiques principales 95
Altumbel 96
Les montagnes de Croc-Dragon 96
Le Croc 96
Les monts Tannath 98
Le marécage d'Umber 98
Le bief des Magiciens 99
Le bois de Yuir 100
Le peuple d'Aglarond 101
Races et cultures 101
Vie et société 102
Aventuriers 103
Histoire et politique 103
Histoire de l'Aglarond 104
Gouvernement 106
Ennemis 106
Villes et sites importants 107
Delhountel 107
Emmech 107

Glarondar 108
Lointainlogis 108
Marches de Relkath 109
Spandeliyon 110
Velprintalar 111
Héros et Monstres 112

Chapitre 9 : Grand-Val 113
Tour d'horizon géographique ... 113
Caractéristiques géographiques principales 114
Le Val 114
Les monts Haupins 114
La forêt de Léthyr 116
La forêt de Rawlin 118
Le peuple du Grand-Val 119
Races et cultures 119
Vie et société 120
Aventuriers 121
Histoire et politique 121
Histoire du Grand-Val 121
Gouvernement 122
Ennemis 122
Cités et sites importants 123
Bézentil 124
La colline d'Evrelthed 125
Kront 125
Mavalgarde 125
Valdender 125
Valfougue et Val de Pointebouche 126
Uthmere 126
Héros et monstres 127

Chapitre 10 : Rashéménie 128
Tour d'horizon géographique ... 128
Caractéristiques géographiques principales 130
Bois Cendrés 130
Ashanath 130
La forêt d'Erech 131
Le Haut Pays 132
Le lac Cendrane 133
Le lac Mulsantir 133
Le lac Tirulag 133
Le Nord Pays 134
Rochecourts 134
Le bois d'Urling 135
Le peuple de Rashéménie 136
Races et cultures 137
Vie et société 137
Aventuriers 140
Histoire et politique 140
Histoire de Rashéménie 140
Gouvernement 141
Ennemis 142
Cités et sites importants 143
Citadelle Rashémar 143
Immilmar 144
Mulptan 145
Mulsantir 146
Shevel 146
Taporan 146
Thasunta 146
Tinnir 147
Urling 147
Héros et monstres 147

Chapitre 11 : Thay 148
Tour d'horizon géographique ... 148
Caractéristiques géographiques principales 150
L'Alaor 151
Delhumide 152
Eltabbar 152
Gauros 152
Le Haut Thay 153
Lapendrar 153
Le plateau de Thay 153
Priador 154
Pyarados 155
Les montagnes du Levant ... 155
Surthay 156
Le mont Thay 156
Thazalhar 157
Tyraturos 157
L'Umber 158
Le peuple de Thay 158
Races et cultures 158
Vie et société 159
Aventuriers 162
Histoire et politique 162
Histoire de Thay 162
Gouvernement 163
Ennemis 164
Villes et sites importants 165
Amruthar 165
Bézantur 166
La Citadelle 168
Eltabbar 168
Escalant 169
Néthentir 169
Nethjet 169
Les ruines de Delhumide 169
Héros et monstres 170

Chapitre 12 : Thesk 171
Tour d'horizon géographique ... 171
Caractéristiques géographiques principales 172
Ashanath 172
Montagnes de Croc-Dragon .. 174
Montagnes theskiennes 175
Le peuple de Thesk 175
Races et cultures 175
Vie et société 177
Aventuriers 178
Histoire et politique 178
Histoire de Thesk 178
Gouvernement 179
Ennemis 180
Villes et sites importants 180
Deux-Étoiles 180
Fort Thesk 181
Milvarune 182
Nyth 182
Phent 182
Phsant 183
Tammar 184
Telflamme 184
Héros et monstres 186

Chapitre 13 : zones frontalières ... 187
La mer des Étoiles déchues 187
Le bief Oriental 187
La mer de Dlurg 187
Le bief des Magiciens 188
La mer d'Alambre 188
Les pics Géants 188
La Mulhorande 188
Les montagnes Cuivrées 188
Le bois Ganath 188
Les désolations Sans Fin 188
La voie Dorée 189
Le lac Brumeux 189
La Grande Mer de Glace 189
Les montagnes de Bordglacé 190
Le Narfell 190
Bildoobaris 190
Le mont Nar 190
La Damarie 190
Finduvoyage 191
La rivière de Glace 191
L'Impiltur 191
Ilmgarde 191
Sarshel 191

Introduction

Les bardes et les voyageurs de tout Faerûn s'échangent des récits étonnants provenant de l'Inaccessible Orient, une terre lointaine peuplée de fiers barbares, parsemée de ruines envahies de verdure et source d'une redoutable magie. Les mystères antiques et les conflits sans fin y sont mêlés dans un tourbillon fascinant de magnificence exotique et de dangers diaboliques. Tandis que des esclaves vivent sous l'oppression de maîtres sorciers, des tribus sauvages combattent jusqu'à la mort plutôt que d'être enchaînées. En ce lieu, l'Est rencontre l'Ouest et le futur tente de s'arracher de la carcasse à demi oubliée du passé. La réputation de cette région dans l'ouest de Faerûn est si fantastique qu'elle a donné naissance à une expression que l'on peut entendre dans les tavernes et les auberges des villes occidentales. Ainsi, lorsqu'un sceptique entend une histoire improbable ou une fable abracadabrante, il grogne un « c'est ça, en Orient peut-être ».

L'histoire de l'Inaccessible Orient est faite d'empires anciens, de magie terrifiante et d'affrontement entres les ethnies et les royaumes humains. Contrairement à l'Ouest, où les royaumes elfes et nains millénaires ont protégé les jeunes nations humaines des menaces monstrueuses, l'Orient n'a pas connu l'influence des non-humains. Ses terres sont donc depuis deux mille ans l'enjeu de batailles entre les antiques empires humains du vieux Narfell, du Raumathar et des premières dynasties du Mulhorand et d'Unther, et plus récemment, de Thay, de la horde tuigane et des cités du bief Oriental. Alors que les conflits précédents donnaient lieu à des batailles homériques entre armées gigantesques et mages surpuissants, ils sont dorénavant plus fondés sur le mensonge, la manipulation et le commerce.

Mais en somme, qu'est-ce que l'Inaccessible Orient ? D'un simple point de vue géographique, ce terme désigne l'ensemble des terres comprises entre le bief Oriental et les montagnes du Levant, et entre le bief des Magiciens (c'est-à-dire la côte sud de la péninsule de l'Aglarond) jusqu'aux montagnes de Bordglacé dans les terres glaciales du nord, tout près du Grand Glacier. Sur ce territoire de plus d'un million de kilomètres carrés on trouve cinq grandes contrées : Aglarond, Grand-Val, Rashéménie, Thay et Thesk (Narfell est considérée comme faisant partie à la fois de l'Inaccessible Orient et des terres Gelées de Damarie et de Vaasie). Parsemée entre ces pays reconnus, on trouve des douzaines de villes, de cités et de forteresses indépendantes (et tous les villages de Grand-Val ou de Thesk pourraient être eux aussi considérés comme indépendants, puisque ces deux contrées n'ont aucun gouvernement ni autorité centralisés).

Aglarond est surtout connu pour être le royaume de la Simbule, une puissante reine-ensorceleuse qui dirige le pays depuis des générations. Le bois de Yuir, une ancienne forêt qui abritait autrefois une mystérieuse civilisation elfe, couvre la majeure partie de la péninsule et protège les villes côtières d'une invasion thayenne. Au cœur de ces bois épais se dressent des ruines abandonnées, promettant danger et magie à ceux qui oseront les explorer.

À l'est de l'Aglarond se trouve la puissante nation de Thay, dont l'abondante population est asservie par la magocratie des arrogants et ambitieux Magiciens Rouges. Peu d'envahisseurs ont pu surmonter les escarpements du plateau de Thay et les Magiciens Rouges, de nature suspicieuse et sournoise, ont érigé leurs propres barrières pour décourager les voyageurs de s'aventurer sur leurs terres. Depuis leurs forteresses et leurs domaines, les Magiciens Rouges planifient la domination commerciale et militaire de l'ensemble de l'Inaccessible Orient, et, après cela, du monde.

À l'ouest de Thay, la cité de Telflamme aux dirigeants malhonnêtes est le point de départ de la voie Dorée. Longue de milliers de kilomètres, cette route relie Faerûn aux terres fabuleuses de Kara-Tur. C'est sur les côtés de cette voie qu'on trouve les villes marchandes qui composent le royaume de Thesk, les carrefours de l'Inaccessible Orient. Il y a une douzaine d'années, l'immense horde tuigane a attaqué Thesk. Il a fallu une vaste alliance entre les puissances de l'Ouest pour arrêter la horde près de la ville de Phsant, mais Thesk n'est pas encore remise des dommages provoqués par la guerre tandis qu'elle lutte pour intégrer les milliers de Shous qui ont fui les terres natales d'extrême orient devant la horde.

Au nord de Thesk est située une petite nation faiblement peuplée, prise en tenaille entre deux des plus grandes forêts de Faerûn. Le Grand-Val est une longue vallée fertile s'étendant sur 450 km depuis la ville d'Uthmere qui sépare la forêt de Léthyr de la sombre et dangereuse forêt de Rawlin. Gouvernés par un conseil de druides, les clans indépendants du Grand-Val occupent les ruines du vieux Narfell, un ancien royaume hanté par les démons et dont le terrible héritage menace toujours les terres environnantes un millier d'années après sa destruction.

À l'est du Grand-Val, par delà l'amer lac des Larmes, se trouve la plus isolée des nations de l'Inaccessible Orient, la Rashéménie. Depuis longtemps un ennemi mortel de Thay, la Rashéménie est à sa façon aussi inhospitalière envers les étrangers que les terres des Magiciens Rouges. Les célèbres sorcières de Rashéménie gardent jalousement les secrets de leur art occulte en restant toujours à l'affût de la prochaine manifestation de l'ambition de Thay.

Chacune de ces cinq nations possède ses propres périls et mystères, ses méchants et ses dangers. Elles sont liées accidentellement par la géographie et par la mémoire d'empires défunts, mais toutes cachent leurs propres secrets et menaces. Pour des personnages venant d'autres parties de Faerûn, l'Inaccessible Orient est insondable, inconnu et attirant, fait de terres où peu d'occidentaux ont mis les pieds et de mystères que peu d'étrangers ont pu saisir. Et pour les Aglarondiens, les Rashémi et les autres peuples originaires de l'Orient eux-mêmes, ces terres sont certes moins mystérieuses, mais tout autant remplies de dangers et de conflits incessants et funestes.

ce que ce livre apporte à votre campagne

Tout ce dont un MD peut avoir besoin pour explorer l'Inaccessible Orient dans sa campagne des ROYAUMES OUBLIÉS est contenu dans cet ouvrage. Cette région au caractère si particulier est une source d'aventures fantastiques à la fois pour des personnages étrangers et pour une équipe originaire de l'Orient.

Chapitre 1 : races de l'Orient. Ce chapitre présente de nouvelles races accessibles en tant que personnage joueur, qui sont spécifiques à l'Inaccessible Orient : les étonnants elfes des étoiles, les farouches taers, les anxieux guenodons, les avisés hommes-esprits, les gnolls sauvages et les volodnis têtus.

Chapitre 2 : classes de prestige. L'Inaccessible Orient regorge d'ordres mystérieux de lanceurs de sorts, d'étudiants de secrets interdits et de fraternités de berserkers. Ce chapitre présente un certain nombre de classes de prestige typiques de la région.

Chapitre 3 : régions et dons. De nouveaux dons régionaux et plusieurs dons généraux utiles à tous les personnages originaires d'Orient composent ce chapitre.

Chapitre 4 : magie et sorts. Les Magiciens Rouges de Thay sont célèbres pour leur création de nouveaux sorts particulièrement funestes, mais ils ne constituent pas la seule tradition de magie de l'Inaccessible Orient. Ce chapitre présente de nouvelles utilisations de la magie et de nouveaux sorts.

Chapitre 5 : objets magiques. Les Magiciens Rouges et les *vremyonni* des Rashémi sont connus pour leur talent de fabricant

Illus. de Raven Mimura

Aznar Thrul convoque un diantrefosse

d'objets magiques. Ce chapitre présente quelques-uns des objets magiques propres à l'Orient.

Chapitre 6 : monstres de l'Orient. Ce chapitre présente des monstres indigènes de l'Orient, ou courants dans les terres avoisinantes, comme le changeant uthraki, le terrifiante guenaude frige, et l'étrange nilshaï.

Chapitre 7 : aventures en Orient. Dans ce chapitre, le MD trouvera des informations utiles pour maîtriser des aventures dans l'Inaccessible Orient, y compris des tables de rencontres aléatoires et la description des donjons les plus tristement célèbres de la région.

Chapitre 8 : Aglarond. Ce chapitre décrit la patrie de la Simbule, son histoire, sa population, ses cités et quelques sites mémorables.

Chapitre 9 : Grand-Val. Ce chapitre explore le Grand-Val et les deux forêts qui le longent, celle du Léthyr et de Rawlin.

Chapitre 10 : Rashéménie. Les sorcières de Rashéménie et leurs pays mystérieux sont décrits dans ce chapitre, ainsi que les vastes étendues du Nord Pays.

Chapitre 11 : Thay. Le royaume des Magiciens Rouges est traité dans ce chapitre, avec son histoire, son peuple, son gouvernement et les lieux intéressants.

Chapitre 12 : Thesk. Ce chapitre décrit les carrefours de l'Inaccessible Orient, la nation de Thesk.

Chapitre 13 : zones frontalières. De nombreux royaumes et sites remarquables entourent l'Inaccessible Orient, y compris les Désolations sans Fin, les montagnes de Bordglacé et les eaux de la mer des Étoiles déchues.

ce dont vous avez besoin

Pour profiter pleinement de cet ouvrage, vous aurez besoin d'une part des trois livres de base de DUNGEONS & DRAGONS : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*, et d'autre part du guide d'univers des *Royaumes Oubliés* (les sorts et créatures provenant de ce guide sont indiqués par l'abréviation RO).

Certaines des créatures mentionnées dans ce supplément sont tirées du *Bestiaire monstrueux : monstres de Faerûn*. Si vous ne possédez pas ce supplément, il est possible d'utiliser à leur place d'autres créatures décrites dans le *Manuel des Monstres* (voir la table de conversion suivante).

Monstre	Monstre équivalent
Abishaï	Diable barbu (barbazu)
Alaghi	Ogre d'alignement chaotique bon
Avallin	Vase grise
Chauve-souris des profondeurs	Chauve-souris sanguinaire
Chauve-souris-garou	Loup-garou
Créature de Malar	Tigre sanguinaire fiélon
Dragon à pointes	Dragon vert
Dragon brun	Dragon blanc
Dragon chanteur	Dragon bleu
Drakonien	Gargouille
Élu	Gobelours
Garde de Baine	Blême
Gardien sylvestre	Sylvanien
Gulgutohydre	Hydre à 13 têtes
Hybsil	Centaure
Kakophonien	Gobelin
Leucrotta	Loup sanguinaire fiélon
Licorne noire	Licorne fiélon
Lugubra	Chauve-souris sanguinaire fiélon
Meazel	Gobelours, roublard de niveau 1
Mort de Baine	Goule
Myrlochar	Araignée monstrueuse de taille G fiélon
Nain polaire	Nain de sous-type froid
Nishruu	Fantôme
Nyth	Feu follet
Panthère spectrale	Léopard fiélon
Péryton	Aigle géant fiélon
Réprouvé	Vampire
Rothé de la surface	Bison
Sénestre	Squelette de taille TP
Serpent des glaces	Élémentaire d'Air de taille G et de sous-type froid
Shalarin	Triton
Sombréature	Nécrophage
Tressym	Chat céleste
Vampyrannœil	Hydre à 12 têtes
Ver de Baine	Naga ténébreux

changements dans les compétences et les dons

Dans l'édition 3.5 des livres de règle, quatre compétences et plusieurs dons ont été rebaptisés. Cet ouvrage se conforme à cette nouvelle édition et utilise les noms figurant ci-dessous.

Ancien nom	Nouveau nom
Alchimie	Artisanat (alchimie)
Botte secrète	Attaque en finesse
Connaissance des sorts	Art de la magie
Destruction d'arme	Science de la destruction
Science de la charge à mains nues	Science de la bousculade
Sens de la nature	Survie
Uppercut	Coup étourdissant
Vol à la tire	Escamotage

En outre, de légers changements ont été apportés à deux dons. Combat à deux armes apporte également les bénéfices du don Ambidextrie (qui n'existe plus). Attaque en finesse (ex-Botte secrète) ne s'applique plus à une arme en particulier choisie en même temps que le don, une seule acquisition de ce don permettant d'en profiter avec toutes les armes concernées.

quelques remarques sur les monstres

Les créatures décrites dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient tiennent compte des changements apportés aux livres de base 3.5. Les principales différences sont récapitulées ci-dessous.

Types. Deux types ont été supprimés : les monstres primitifs et les métamorphes. Les monstres primitifs ayant une valeur d'Intelligence de 3 ou plus sont devenus des créatures magiques et les autres des animaux. Métamorphe est maintenant un sous-type (voir ci-dessous).

Sous-type. Les changements suivants ont été apportés aux sous-types.

Feu. Les créatures appartenant au sous-type du feu sont immunisées contre les dégâts de feu. Le froid leur inflige des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), qu'un jet de sauvegarde soit autorisé (qu'il soit raté ou réussi) ou pas.

Froid. Les créatures appartenant au sous-type du froid sont immunisées contre les dégâts de froid. Le feu leur inflige des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), qu'un jet de sauvegarde soit autorisé (qu'il soit raté ou réussi) ou pas.

Métamorphe. Un métamorphe possède un pouvoir surnaturel qui lui permet de changer de forme. Il existe beaucoup d'effets magiques qui permettent de se transformer et toutes les créatures capables de se transformer ne sont pas des métamorphes.

Natif. Ce sous-type ne concerne que les Extérieurs. Ces créatures ont des ancêtres parmi les mortels ou une connexion au plan Matériel. Contrairement aux autres Extérieurs, ils peuvent être ramenés à la vie ou réincarnés par les moyens habituels.

Attaque de base/lutte. Cette ligne est composée de deux nombres séparés par une barre de fraction. Le premier nombre est le bonus de base à l'attaque de la créature (avant que les modificateurs ne soient appliqués). Il dépend du type de la créature, de son nombre de dés de vie et d'éventuels niveaux de classe. Cette information n'est pas utile lors d'attaques normales (le modificateur total est indiqué sur les lignes suivantes), mais il peut servir aux créatures possédant les dons Attaque en puissance ou Expertise du combat. Le deuxième nombre est le modificateur de lutte de la créature, qui lui sert lorsqu'elle tente d'agripper un adversaire, ou lorsqu'on tente de l'agripper. Le modificateur de lutte comprend tous les modificateurs s'appliquant aux tests de lutte de la créature (bonus de base à l'attaque, modificateur de Force, modificateur spécial de taille, ainsi que n'importe quel autre modificateur applicable, comme un bonus racial sur les tests de lutte).

Attaque. Cette ligne indique l'attaque unique que la créature peut porter lors d'une action simple d'attaque. Dans la plupart des cas, cette ligne correspond aussi aux attaques d'opportunité portées par la créature. On fournit le nom de l'arme utilisée (naturelle ou manufacturée), puis, entre parenthèses, le modificateur total d'attaque, le type d'attaque (corps à corps ou distance) et les dégâts infligés. Le modificateur à l'attaque comprend le bonus de base à l'attaque, le modificateur de taille, le modificateur de Force (pour les attaques au corps à corps) ou de Dextérité (pour les attaques à distance), ainsi que tous les autres modificateurs applicables. Dans le cas des créatures possédant le don Attaque en finesse, c'est le modificateur de Dextérité qui est utilisé pour les armes de corps à corps sur lesquelles ce don s'applique.

Si la créature utilise des armes naturelles, c'est toujours l'arme naturelle principale qui est utilisée lors d'une action simple d'attaque.

Si la créature dispose de plusieurs armes différentes, elles sont toutes indiquées, chaque possibilité étant séparée par le mot « ou ».

Il est possible d'utiliser une arme naturelle secondaire lors d'une action simple d'attaque, mais avec un malus sur le jet d'attaque (voir *Attaque à outrance*, ci-dessous).

Attaque à outrance. Cette ligne indique les attaques physiques que la créature peut porter lors d'une action d'attaque à outrance. La présentation de chaque arme est la même que pour l'attaque (voir ci-dessus), mais elle est parfois précédée du nombre d'exemplaires de cette arme (qui attaquent tous avec les mêmes valeurs). La première arme d'une séquence est l'arme principale, et les suivantes sont des armes secondaires.

Les attaques portées avec une arme naturelle secondaire s'effectuent avec un malus de –5 sur le jet d'attaque, quel que soit leur nombre. Le don Attaques multiples permet de réduire ce malus à –2.

Espace occupé/allonge. Le nombre avant la barre de fraction indique le côté de l'espace occupé par le monstre (il est toujours carré ; un espace de 4,50 mètres, par exemple, correspond à un carré de 3 cases par 3 cases), puis vient son allonge naturelle.

Compétences. Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature, ainsi que le modificateur total atteint dans chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise, le modificateur de caractéristique, le malus d'armure aux tests, les dons et les bonus raciaux, les bonus de synergie, ainsi que tous les autres modificateurs applicables). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Le nombre de points de compétence d'une créature dépend de son type et de sa valeur d'Intelligence. Une créature dénuée de valeur d'Intelligence ne possède aucun point de compétence.

Le cas échéant, un paragraphe « Compétences » est ajouté à la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans le total indiqué dans le profil ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque (*), il s'agit d'un modificateur soumis à conditions ; il doit être ajouté quand les circonstances se vérifient.

Synergie entre compétences. Certaines compétences procurent un bonus aux tâches connexes lorsqu'on les maîtrise avec un degré de 5 ou plus. Par exemple, un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 sur les tests de Maîtrise des cordes joués pour ligoter quelqu'un. C'est indiqué dans le profil de la créature entre parenthèses après le bonus de compétence, comme par exemple : « Maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter) ».

Dons. Cette ligne mentionne les dons de la créature, par ordre alphabétique. Les monstres obtiennent des dons de la même façon que les personnages : un pour le premier dé de vie, puis un autre chaque fois que le nombre de DV est divisible par trois. Si une créature utilise un don différemment de ce qui est indiqué pour les personnages dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*, alors sa description donnera les détails nécessaires.

Quelques créatures disposent de dons supplémentaires, qui sont indiqués par un S en exposant (S). Une créature n'a pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour pouvoir l'utiliser. Il est possible de modifier une créature en modifiant sa liste de dons, à l'exception des dons supplémentaires, qui sont fixes. Une créature doit remplir normalement les conditions d'un don pour le choisir.

Races de l'Orient

Les races courantes des autres régions de Faerûn, que sont les hommes, les demi-elfes, les demi-orques, les elfes, les gnomes, les halfelins et les nains sont également largement représentées dans l'Inaccessible Orient. Mais l'Orient accueille aussi plusieurs autres peuplades isolées dans les contrées les plus reculées de la région. D'autres encore ne se rencontrent exclusivement qu'ici. Ainsi vont les elfes des étoiles, les gnolls, les guenaudons, les hommes-esprits, les taers et les volodnis.

De toutes les races courantes, les humains sont de loin les plus nombreux. On dénombre chez eux plusieurs ethnies distinctes. Les citoyens de la Rashéménie et la populace opprimée de Thay sont rashémi, peuple aux cheveux noirs et au teint basané, alors que ce sont les Mulans, originaires de la Mulhorande, qui dirigent Thay. Les Damariens, peuplade très répandue qui colonisa de nombreuses contrées à l'est de la mer Intérieure au cours des six ou sept derniers siècles, considèrent l'Aglarond, Grand-Val et Thesk comme leur pays. Des Chondathiens en nombre plus réduit habitent l'Aglarond et Thesk et quelques Nars vivent à Grand-Val. On trouve enfin des nationalités plus exotiques disséminées à travers toute la région, telles que les Shous et les Tuigans.

Les nains ne sont pas très courants dans l'Inaccessible Orient, même si des nains polaires ont élu domicile sur le Grand Glacier, au nord de Narfell, et si des cités duergars se terrent dans les profondeurs des montagnes du Levant. Des forteresses, isolées sur les pics Géants et les montagnes de Bordglacé, abritent un petit nombre de nains d'écu.

On trouve des elfes des bois et des elfes sauvages dans le royaume de l'Aglarond, et quelques autres elfes des bois rôdent dans la forêt de Léthyr, mais l'Orient n'a jamais été béni par les augustes royaumes elfes qui émergèrent autrefois dans les contrées plus occidentales. On raconte que des drows se cachent sous le pays de Thesk et dans les profondeurs des montagnes gelées de Bordglacé, mais si tel est le cas, leurs affaires avec les peuples de la surface de l'Orient sont restées anecdotiques.

Les gnomes sont plus courants dans l'Inaccessible Orient, ce qui mérite d'être noté, dans la mesure où le Peuple Oublié reste confidentiel partout ailleurs, si ce n'est sur l'île du Lantan. Les communautés de gnomes des roches jalonnent les montagnes de Croc-Dragon et il est une vallée isolée, sur les pentes orientales des montagnes du Levant, qui abrite un royaume gnome aussi secret que bien défendu, appelé Royaume caché.

Les demi-elfes sont également plutôt communs dans l'Orient, en particulier dans l'Aglarond. Issu de colons humains et d'elfes de l'antique Yuir, ce peuple gracieux a fait du domaine de la Simbule un havre de paix pour les siens. Les demi-orques sont nombreux, eux aussi, mais ils ne sont vraiment chez eux nulle part. Descendants pour la plupart de la légion zhent qui guerroya contre la horde de Yamun Khahan à Thesk il y a de cela treize ans, les demi-orques sont rarement bien considérés dans les cités de la voie Dorée.

Les halfelins ne sont pas très connus dans l'Orient. Ceux qui y résident sont presque toujours des pieds-légers. Quelques-uns habitent les cités de l'Aglarond et les villes marchandes de Thesk, tandis que d'autres ont élu domicile à Grand-Val où ils côtoient les fermiers et les bergers humains de cette terre isolée.

Les planaires restent rares dans la plupart des contrées de l'Inaccessible Orient, si ce n'est à Thay. C'est là que l'on trouve le plus facilement des tieffelins, issus des fiélons convoqués pour servir les Magiciens Rouges. Les autres races planaires sont moins répandues, bien que les cités du bief des

Races puissantes

Certaines des races de ce chapitre ont un ajustement de niveau, indiqué dans leurs traits raciaux. Quand un personnage de l'une de ces races gagne un niveau de classe, l'ajustement de niveau est ajouté aux dés de vie de la créature pour donner son niveau global équivalent ou NGE. Le NGE est une mesure de la puissance du personnage qui détermine le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant. Le taer, par exemple, qui a un ajustement de niveau de +1 et 2 DV au départ, se retrouve avec un NGE de 3. Ainsi, un personnage taer de niveau 1 équivaut, en termes de puissance, à un personnage normal de niveau 4. Pour plus de renseignements, veuillez vous reporter au Chapitre 1 : personnages, dans les *Royaumes Oubliés*.

Magiciens, qui furent autrefois gouvernées par Unther, accueillent quelques aasimars et genasi.

Table I—1 : ajustements raciaux

Race	Ajustements de caractéristique	Classe de prédilection
Elfes des étoiles	–2 Con, +2 Cha	Barde
Gnolls	+4 For, +2 Con, –2 Int, –2 Cha	Rôdeur
Guenaudons	+2 For, +2 Con, –2 Cha	Barbare
Hommes-esprits	—	Spécial
Taers	+4 For, +2 Con, –4 Int, –2 Cha	Barbare
Volodnis	+2 Con, –2 Int, +2 Sag, –2 Cha	Druide

Les elfes des étoiles

Les vertes profondeurs du Bois de Yuir cachent un antique secret depuis longtemps oublié des peuples résidant au-delà des frontières de l'Aglarond, mais également méconnu des gens de ce royaume : les elfes des étoiles, sous-race elfique qui partit de Faerûn vers une retraite extraplanaire appelée Sildëyuir. Ce peuple, que les anciens textes appelaient parfois elfes de mithral, a dissimulé l'existence de son royaume secret pendant presque deux millénaires, ne laissant derrière lui que de mystérieuses ruines et une puissante et ancienne magie contenue dans les cercles de pierres du bois de Yuir.

Si les elfes des étoiles se sont tenus à l'écart du reste de Faerûn pendant tant de siècles, leur isolement touche aujourd'hui à son terme. Assiégés par une menace insidieuse au-delà des limites de ce monde, ils vont peut-être bientôt devoir concéder Sildëyuir pour rejoindre leur ancienne demeure du bois de Yuir.

Personnalité. Les elfes des étoiles se montrent circonspects et distants, gardant un certain recul émotionnel sur les évènements. Ils peuvent se montrer très critiques, mais ne se précipitent pas et prennent de nombreux facteurs en compte avant de prononcer leur jugement sur une créature ou un acte. Une fois acquise, l'amitié (ou l'hostilité) d'un elfe des étoiles s'avère profonde et durable. Les elfes des étoiles apprécient la beauté sous toutes ses formes et montrent un véritable don pour déceler la beauté intérieure, au-delà des apparences et des actes. Entre eux, les elfes des étoiles se délectent de chants, de danses et d'œuvres magiques, mais hors de leurs terres ils se montrent peu enclins à faire profiter les autres de leur voix ou de leur sens artistique.

Description. La sous-race elfique à laquelle ressemblent le plus les elfes des étoiles reste les elfes de la lune. Les elfes des étoiles présentent une peau très pâle qui prend parfois des reflets gris perle ou mauves. Leur chevelure est dorée, rousse ou blanc argenté. Leurs yeux sont gris ou violets, parfois pailletés d'or. À l'instar des elfes du soleil et de la lune, les elfes des étoiles sont grands et élancés. Les hommes mesurent généralement entre 1,70 et 1,85 mètres, pour un poids de 70 kg, tandis que les femmes font généralement une quinzaine de centimètres de moins et pèsent environ 55 kg. Chez eux, ils affectionnent d'élégantes tuniques brodées, mais préfèrent en extérieur s'habiller de couleurs neutres sous leur cape tachetée gris-vert, pour évoluer sans se faire voir dans les bois. Les elfes des étoiles s'avèrent gracieux et d'une beauté saisissante selon les critères humains.

Relations avec les autres races. La plupart des elfes des étoiles se sont retirés de la vie de Faerûn, c'est pourquoi ils comprennent assez peu les humains, les nains et les autres races. Ils considèrent les humains comme des impérialistes forcenés qui recourent à l'épée ou la magie dès qu'ils ont envie de quelque chose et ont tendance à se méfier d'eux. Ils entretiennent de bonnes relations avec les autres elfes, en particulier les elfes du soleil et ceux de la lune, mais craignent que la générosité inconsidérée de ces derniers, alliée à leur implication dans les royaumes humains, n'engendre que des soucis.

Alignement. La plupart des elfes des étoiles préfèrent ne pas se mêler des tourments de ce monde. Leur communauté montre plus de considération pour les prouesses et les droits individuels que pour les efforts collectifs, c'est pourquoi les elfes des étoiles penchent davantage vers les alignements chaotiques.

Religion. Les elfes des étoiles vénèrent la Seldarine, panthéon des divinités elfiques. Ils ne constituent pas une race très pieuse, mais rendent particulièrement hommage à Corellon Larethian.

Langues. Les elfes des étoiles parlent le commun et l'elfe. Ceux qui voyagent de Sildëyuir à Faerûn apprennent souvent l'aglarondien, le mulan ou le rashémi. Dans leur retraite extraplanaire, l'aérien, le céleste et le sylvestre restent courants, tandis que certains d'entre eux pratiquent l'abyssal et d'autres langues maléfiques pour pouvoir communiquer avec ceux qui cherchent à détruire Sildëyuir.

Noms. *Noms masculins* : Aeril, Brevel, Dhisten, Jhered, Mourel, Ourevel, Thaeleven. *Noms féminins* : Bracatha, Calastra, Évindra, Falindra, Lauratha, Nimara, Varèle. *Noms de famille* : Arpenteur des forêts, Bois du crépuscule, Brise de nuit, Cantate des bois, Chant d'aurore, Mélodie de nuit, Ombre de lune, Souffle des étoiles.

Aventuriers. Après deux millénaires d'isolement, les elfes des étoiles ont réalisé qu'ils en savaient peu sur le monde dont ils s'étaient retirés. Étant donné que leur havre séculaire ne les protège plus complètement, beaucoup se demandent si Sildëyuir doit encore rester fermé. Certains royaumes faerûniens peuvent constituer de puissants et fiables alliés dans la guerre contre les abominations qui menacent Sildëyuir. Certains d'entre eux ont entrepris d'aller se rendre compte par eux-mêmes, en quête de moyens de défense nouveaux pour leur royaume ou d'un endroit où ils pourraient s'établir, si jamais Sildëyuir devait être abandonné.

Régions. La plupart des elfes des étoiles résident dans le royaume extraplanaire de Sildëyuir (cf. région des elfes des étoiles dans le Chapitre 3 : régions et dons). Un petit nombre d'entre eux vit déjà paisiblement parmi les gens d'Aglarond et a donc opté pour cette région.

Traits raciaux des elfes des étoiles

Les elfes des étoiles présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- +2 en Charisme, –2 en Constitution. Les elfes des étoiles sont gracieux mais frêles.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil* ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne.* Les elfes des étoiles voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Contact stellaire* (*Sur*). Entre le coucher et le lever du soleil, les elfes des étoiles confèrent la propriété « spectrale » aux armes qu'ils tiennent en main et aux armures qu'ils portent sur eux. Cette propriété n'est plus active dès que le personnage ne tient plus l'arme ou ne porte

plus l'armure. Les elfes des étoiles présentent une affinité magique avec la lumière des étoiles qui leur procure un avantage inhabituel contre les adversaires intangibles.

- *Extraplanaire* (*Sur*). Les elfes des étoiles ne sont pas des Extérieurs, mais ils ne sont pas originaires de Faerûn. Les sorts et effets magiques qui ciblent les créatures extraplanaires affectent les elfes des étoiles. *Bannissement, renvoi* et d'autres effets qui chassent ces créatures peuvent renvoyer un elfe des étoiles à Sildëyuir.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent. Les sens des elfes des étoiles sont si affûtées qu'ils sont presque dotés d'un sixième sens pour ce qui est de repérer les passages secrets.
- Les elfes des étoiles ne reçoivent aucune formation au maniement des armes s'ils n'optent pas pour une classe de personnage.
- *Langues*. D'office : commun et elfe. Supplémentaires : par région.
- *Classe de prédilection*. Barde. La classe de barde d'un elfe des étoiles multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les gnolls

Bestiaux et sanguinaires, les gnolls constituent une race sauvage rappelant les hyènes que les autres races considèrent comme un véritable fléau pour Faerûn. Les gnolls vivent en nombre important sur le plateau de Thay et fournissent aux Magiciens Rouges les féroces combattants dont ceux-ci ont besoin pour terroriser leur propre peuple et les terres voisines.

Personnalité. Le gnoll de base a peu de vertus qui pourraient le racheter. Il est cruel, haineux et brutal, prêt à piller et tourmenter les plus faibles à la moindre occasion et tout aussi prompt à ramper en présence de plus fort que lui. Paresseux et irritable, il préfère voler ce dont il a besoin et tuer tous ceux qui trouvent à y redire. Seule la perspective du butin et du meurtre facile peut le pousser à l'action et même dans ces conditions, il se montre toujours prêt à abandonner les tâches en cours pour satisfaire son instinct chapardeur, à moins qu'un chef autoritaire ne sache lui inculquer la discipline par la terreur.

Quelques rares spécimens s'élèvent au-dessus de la nature aussi violente que lâche de leurs camarades et tirent orgueil de leur compétence martiale comme de leur férocité naturelle. Toujours aussi méprisants des plus faibles, ces gnolls affichent une sorte de noblesse sauvage qui les pousse à endurer la privation et les dangers réels pour prouver qu'ils sont les combattants les plus coriaces à des kilomètres à la ronde. Alors que le gnoll commun passe son temps à gémir et à rudoyer, le gnoll évolué ne perd pas de temps en paroles : il frappe vite et fort pour obtenir ce qu'il désire. Les gnolls dotés d'une telle détermination et d'un tel courage sont rares et se retrouvent généralement à la tête des leurs.

Description. Si l'hyène était capable de marcher sur deux pattes et de tenir une arme, elle ressemblerait beaucoup à un gnoll. La peau des gnolls est d'un gris verdâtre et leur fourrure est tachetée de marron. Une crinière qui va du gris cramoisi au jaune crasseux court tout du long de leur épine dorsale. Ces imposants humanoïdes sont des carnivores nocturnes naturels qui ne se montrent pas très regardants sur ce qu'ils dévorent, voire qui ils dévorent, pas plus qu'ils n'ont besoin de cuisiner leur nourriture. Les gnolls peuvent mesurer jusqu'à 2,30 mètres.

Illustration de Matt Faulkner

Elfe des étoiles *Gnoll* *Taer* *Volodni* *Homme-esprit* *Guenaudon*

Elfe des étoiles *Gnoll* *Taer* *Volodni* *Femme-esprit*

Illustration de Matt Faulkner

Relations avec les autres races. Personne ne se montre bienveillant à l'égard de cette race, pas même les gnolls eux-mêmes. Les peuples civilisés, comme les humains ou les elfes, les considèrent comme des pillards cruels et avides qui ne valent pas mieux que les orques ou les gobelins. Les races bestiales n'entretiennent d'ailleurs pas de meilleurs rapports avec eux. Les bandes de gnolls qui servent les Magiciens Rouges le font par crainte et pour saisir l'occasion de pouvoir détrousser et tourmenter ceux qui ont le malheur d'être plus faibles qu'eux.

Alignement. La plupart des gnolls sont chaotiques et mauvais, s'emparant de tout ce qui leur plaît des mains de ceux qui ne sont pas assez forts pour le garder, et ne montrant aucune capacité à respecter la moindre règle. Ceux qui agissent autrement le font soit parce qu'un maître plus puissant a su faire taire cette nature en les réduisant à une obéissance proche de l'esclavage, soit parce qu'ils aspirent à être meilleurs dans ce qu'ils font.

Religion. Les gnolls vénèrent Yeenoghu, seigneur démon qui fait office de tuteur de leur abjecte espèce. Ils ne sont pas d'une grande piété, mais une tribu ou un clan à cours de chance sait qu'il peut apaiser Yeenoghu par l'entremise de quelque sacrifice de captifs vivants.

Langues. La plupart d'entre eux ne parlent que le gnoll, mais les PJ gnolls parlent également le commun. Leurs langues supplémentaires sont le géant, le gobelin, le mulan, l'orque et le rashémi.

Noms. *Noms masculins* : Brask, Durrash, Faush, Lask, Thovarr, Wesk. *Noms féminins* : Amal, Hett, Ishtish, Senga. *Noms de famille* : Arrache-face, Brise-lance, Coupe-oreille, Sang-croc.

Aventuriers. Généralement perçus comme des brigands et des malfrats vicieux, la plupart des gnolls honorent cette réputation. En revanche, dans les contrées où les gnolls sont légion, un petit nombre d'entre eux se montre juste assez fiable pour se voir conférer des emplois de gardes, de pisteurs ou d'hommes de main. En tant que mercenaires, les gnolls atterrissent souvent au sein des pires groupes d'aventuriers. Dans le meilleur des cas, un gnoll aventurier sera prêt à se joindre à des camarades bien intentionnés s'il a l'assurance d'être bien payé pour ses services et de recevoir le respect dont ses prouesses sont, selon lui, dignes.

Traits raciaux des gnolls

Les gnolls présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- +4 en Force, +2 en Constitution, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les gnolls sont résistants et puissants, mais pas spécialement brillants ou charmants.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- *Vision dans le noir.* Les gnolls voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet.
- Dés de vie raciaux. Chaque gnoll dispose de deux niveaux d'humanoïde, ce qui lui procure 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3, Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux d'humanoïde des gnolls leur confèrent des points de compétence à concurrence de 5 × (2 + modificateur d'Intelligence). Les compétences de classe correspondant à ces niveaux sont Détection et Perception auditive.
- Don racial. Les niveaux d'humanoïde des gnolls leur confèrent un don.
- Armure naturelle. Bonus d'armure naturelle de +1.
- *Armes familières.* Les gnolls peuvent considérer l'arc court et la hache d'armes comme des armes courantes. Les gnolls n'atteignent pas l'âge adulte sans avoir appris à se battre.

- *Langues.* D'office : commun, gnoll. Supplémentaires : par région.
- *Ajustement de niveau* : +1. Les gnolls ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 3 plus leur niveau de classe. Ainsi, un gnoll rôdeur de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 4. Reportez-vous à l'encart *Races puissantes.*
- *Classe de prédilection.* Rôdeur. Ni la classe de rôdeur d'un gnoll multiclassé, ni ses niveaux d'humanoïde ne sont pris en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les guenaudons

Fils de malicieuses prédatrices, les guenaudons ne constituent pas une race à part entière, étant donné qu'il n'existe pas de guenaudons femelles. Les guenaudes perpétuent leur horrible lignée en s'accouplant avec des mâles humains, tuant généralement leurs prisonniers sans défense dans la foulée pour s'en repaître. Le rejeton femelle d'une guenaude donne vite une autre guenaude, comme sa mère, mais la progéniture mâle obtenue constitue les guenaudons, véritables parias demi-humains. Honnis et craints des humains normaux, les guenaudons en sont réduits à se frayer un chemin en ce monde en comptant sur leurs seules puissance, robustesse et détermination.

On peut trouver des guenaudons partout, mais ils demeurent particulièrement répandus dans les contrées hantées par les guenaudes, comme la Rashéménie.

Personnalité. Bien trop souvent, les guenaudons sont animés de la même malice, la même violence et la même rancœur que leur monstrueuse mère. Ils sont prompts à se sentir insultés et considèrent la remarque la plus innocente comme un manque d'égards à peine dissimulé. Les gens les voient comme des monstres irritables et la plupart des guenaudons alimentent la méfiance qui leur est réservée en faisant tout ce qu'on leur reproche. Ils s'occupent d'abord d'eux-mêmes et considèrent leurs compagnons comme des alliés qu'ils peuvent congédier quand bon leur semble. À l'inverse de nombreuses créatures mauvaises, en revanche, les guenaudons sont capables de s'acharner à la tâche pour atteindre leurs objectifs et ne reculent pas devant les efforts physiques ou le danger si la récompense semble à la hauteur.

De nombreux guenaudons surmontent leurs tendances maléfiques et s'évertuent à évoluer du mieux possible dans la société humaine, endurant la suspicion de leurs voisins tout en prouvant leur valeur par leurs actes. D'une nature stoïque et peu plaintive, les guenaudons de ce type peuvent représenter un puissant atout contre le Mal.

Description. Les guenaudons sont grands, voûtés et d'une structure puissante, avec de longs bras et de larges mains. Leurs cheveux noirs sont longs et plats, et leurs yeux rougeoient de malice. Leurs traits sont grossiers et la couleur de leur peau reflète souvent la sous-race de leur mère : bleu pâle pour les fils d'annis, vert morbide pour les enfants de guenaudes vertes et ainsi de suite. Dans les contrées où les guenaudes restent rares, les guenaudons peuvent passer pour des humains lourdauds peu gâtés par la nature, mais dans l'Orient, les gens ne les connaissent que trop bien.

Relations avec les autres races. Les guenaudons ne s'entendent réellement bien avec personne, mais ils montrent une certaine sympathie à l'égard des demi-orques et des tieffelins. Les elfes, les halfelins, les nains et d'autres non-humains civilisés jugent généralement les guenaudons sur leurs actes, mais il en va autrement avec les humains. En Rashéménie, les guenaudons demeurent tristement célèbres pour leur caractère plus que mauvais, leur nature violente et leurs crimes immoraux, c'est pourquoi ils ne peuvent espérer être bien reçus dans un village rashémi. Quelques individus réussissent à dépasser les a priori qui les accablent en faisant la preuve de leur loyauté, mais la plupart des guenaudons quittent la Rashéménie ou meurent jeunes et haineux, peu après avoir finalement commis un acte suffisamment affreux pour dresser leurs voisins contre eux.

Alignement. Le guenaudon classique n'est rien d'autre qu'un complet malfaiteur. Ceux qui triomphent de leur violent héritage s'adaptent mal aux communautés très loyales, mais s'intègrent mieux dans celles où l'individu est jugé sur son propre mérite.

Religion. Les guenaudons se tournent le plus souvent vers les cultes qui s'adressent aux êtres solitaires, emplis d'amertume et d'esprit de vengeance. Baine, Shar et Cyric sont souvent leurs divinités tutélaires, même si la furie élémentaire de Talos et la maîtrise de la guerre de Tempus parlent également à la nature violente des guenaudons. Les guenaudons d'alignement bon, pour leur part, adoptent généralement la divinité vénérée au sein de la communauté qui les a accueillis.

Langues. Les guenaudons parlent le commun, le géant ainsi que la langue humaine de leur région natale (généralement le rashémi). Les langues supplémentaires dépendent de leur région d'origine.

Noms. Les guenaudons adoptent généralement les noms humains les plus simples de leur région d'origine. En Rashéménie, cela peut donner Bor, Dor, Josel, Kurg, Sergel et Vladir. Certains arborent le nom de famille de leur père, tandis que d'autres n'ont pas peur d'afficher leur héritage et se présentent en tant que « fils de guenaude » ou se réfèrent au nom de leur monstrueuse mère.

Aventuriers. D'une certaine manière, on peut dire que tous les guenaudons sont aventuriers, ayant peu de chances de pouvoir s'établir dans une communauté humaine pour y couler des jours paisibles. La plupart sont brigands, coupe-jarret ou mercenaires errants, privés du loisir de rester très longtemps au même endroit avant que leurs voisins ne les accusent de quelque crime ou mauvaise fortune. Les guenaudons font de bons guerriers et roublards et se montrent particulièrement adaptés pour une existence de violence et de larcins.

Traits raciaux des guenaudons

Les guenaudons présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- +2 en Force, +2 en Constitution, –2 en Charisme. Les guenaudons sont forts et robustes, mais aussi renfrognés et irritables.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Humanoïde monstrueux. Les guenaudons ne sont pas sujets aux sorts et effets magiques qui n'affectent que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination.*
- *Vision dans le noir.* Les guenaudons voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet.
- Armure naturelle. Bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.
- Résistance à la magie égale à 11 + niveau global.
- *Langues.* D'office : commun, géant. Supplémentaires : par région.
- *Ajustement de niveau* : +2. Les guenaudons ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 2 plus leur niveau de classe. Ainsi, un guenaudon barbare de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 3. Reportez-vous à l'encart Races puissantes.
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un guenaudon multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les hommes-esprits

Les hommes-esprits descendent d'hommes et de divers esprits de la nature. Il n'est pas d'endroit où on les trouve en masse, mais c'est le plus souvent dans la Rashéménie et ses alentours, terre renommée pour ses esprits gardiens, qu'on peut les rencontrer. Il est également possible d'en croiser quelques-uns à Thesk, parmi les immigrés shous issus du lointain Kara-Tur. Les hommes-esprits de l'Inaccessible Orient appartiennent à deux branches distinctes : les esprits de la montagne et les esprits de la rivière.

Personnalité. Les hommes-esprits sont souvent sereins, en accord avec leur environnement et en paix avec le monde. Leur héritage leur confère une certains conscience du monde des esprits, mais ils ne montrent pas de réel désir de manipuler cet univers par le biais de la magie. Ils font preuve d'un amour de la vie et d'une capacité à en jouir qui fait plus d'un envieux chez les humains.

Description. Les hommes-esprits ont un aspect humain, même si leurs traits sont particulièrement fins, avec de petites bouches, des sourcils effilés et une peau très claire ou dorée. Ils n'ont aucune pilosité sur le corps ou le visage, mais leur chevelure reste épaisse et somptueuse. Ils montrent la même diversité de physionomie que les humains, bien que la plupart de ceux qui vivent dans l'Orient présentent les traits et la coloration de peau des Rashémi. Nombre d'entre eux sont d'une beauté saisissante.

Relations avec les autres races. Généralement, les hommes-esprits vivent au sein d'une communauté humaine, mais ils restent rarement dans un même village ou une même ville pendant plus d'une génération humaine. Ils préfèrent se fondre dans la population environnante, reconnaissant l'autorité des dirigeants humains et avançant dans la vie comme n'importe quel humain à part entière. Leurs voisins ne réalisent pas à quel point ils sont différents et les considèrent juste comme des « sages », qui comprennent des choses que les autres ne perçoivent pas.

Les hommes-esprits entretiennent de bonnes relations avec les elfes et les fées de tous types, ainsi qu'avec les esprits de la Rashéménie.

Alignement. Probablement en raison de leur lien étroit avec la nature, les hommes-esprits cherchent le bon équilibre entre les extrêmes. Ils s'avèrent souvent d'alignement neutre bon.

Religion. Les hommes-esprits partagent les habitudes religieuses de leurs voisins humains. En Rashéménie, ils vénèrent souvent Sylvanus, Mailikki et Séluné.

Langues. Les hommes-esprits parlent le commun, le sylvestre et la langue humaine de leur région natale (généralement le rashémi, mais parfois le shou ou tuigan).

Noms. Les hommes-esprits issus de parents rashémi portent généralement des noms rashémi. *Noms masculins* : Andar, Chevik, Daumar, Hladislak, Ilvik, Olek, Pergaur. *Noms féminins* : Ayvarra, Belmith, Emmezel, Gevarra, Iseldra, Karra, Ranya. *Noms de famille* : Antonin, Fyodorin, Gudenny, Kerska, Molotva.

Aventuriers. Certains hommes-esprits ressentent plus profondément leur différence avec les humains qui les entourent et partent à l'aventure pour trouver leur voie. Plus rarement, c'est le besoin de voyager qui pousse les hommes-esprits à explorer le monde et éprouver sa beauté naturelle.

Régions. La plupart des hommes-esprits rencontrés dans l'Inaccessible Orient sont originaires de la Rashéménie ou de Thesk et sélectionnent la région correspondante. La région des shous reste également adaptée dans le cas des immigrés en provenance de Kara-Tur.

Traits raciaux des hommes-esprits de la montagne

Les hommes-esprits de la montagne présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Les hommes-esprits de la montagne ont une vitesse de déplacement en escalade de base de 9 mètres. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Tout homme-esprit de la montagne doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'il tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais il a la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou s'il n'avait théoriquement pas le temps de le faire. S'il tente une escalade accélérée, il double sa vitesse d'escalade et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de –5. Il est impossible de « courir » en grimpant. L'homme-esprit de la montagne conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour le toucher.
- *Vision nocturne.* Les hommes-esprits de la montagne voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Acrobaties, Équilibre et Saut. Les hommes-esprits de la montagne sont particulièrement à l'aise sur les pentes escarpées et les cimes abruptes qui terroriseraient la plupart des humains.
- Une fois par jour, les hommes-esprits de la montagne peuvent recourir à *communication avec les animaux* pour converser avec n'importe quel oiseau. Il s'agit pour eux d'un pouvoir inné. La durée en est de 1 minute, l'homme-esprit de la montagne étant considéré comme un lanceur de sorts de niveau 1 pour ce qui est de ce pouvoir, quel que soit son véritable niveau. Veuillez vous référer à la description du sort *communication avec les animaux* dans le *Manuel des Joueurs*.
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : aérien, aquatique, géant, gobelin, mulan, rashémi, shou, tuigan.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un homme-esprit de la montagne multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Traits raciaux des hommes-esprits de la rivière

Les hommes-esprits de la rivière présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Les hommes-esprits de la rivière ont une vitesse de déplacement à la nage de base de 9 mètres. Dans des conditions normales, ils peuvent se déplacer dans l'eau sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'il tente une action spéciale ou d'éviter un danger, un homme-esprit de la rivière bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Il peut toujours choisir de faire 10, même si on le distrait ou s'il n'avait théoriquement pas la possibilité de le faire. Il

est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.

- Respiration aquatique. Les hommes-esprits de la rivière peuvent respirer aussi librement dans l'eau que dans l'air.
- *Vision nocturne.* Les hommes-esprits de la rivière voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques dont le nom contient le terme « eau » ou « onde ».
- Une fois par jour, les hommes-esprits de la rivière peuvent recourir à *communication avec les animaux* pour converser avec n'importe quel poisson. Il s'agit pour eux d'un pouvoir inné. La durée en est de 1 minute, l'homme-esprit de la rivière étant considéré comme un lanceur de sorts de niveau 1 pour ce qui est de ce pouvoir, quel que soit son véritable niveau. Veuillez vous référer à la description du sort *communication avec les animaux* dans le *Manuel des Joueurs*.
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : aérien, aquatique, géant, gobelin, mulan, rashémi, shou, tuigan.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un homme-esprit de la rivière multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les taers

Chasseurs primitifs des contrées nordiques ensevelies sous la glace, les taers sont des créatures sauvages et cruelles qui hantent les cols et les massifs montagneux de l'Orient. Ils lancent régulièrement des offensives sur des terres plus clémentes, pour en ramener du bétail, des réserves alimentaires et même des hommes et des femmes, prêts à garnir leur garde-manger. Encore plus que les autres races maléfiques, telles que les orques et les gnolls, les taers sont considérés par les autres races comme des créatures arriérées et assoiffées de sang, sans la moindre vertu pour les racheter.

Malgré le fait que les taers n'envisagent les autres créatures qu'en tant qu'ennemis ou que repas, ils ont emmagasiné au cours des âges une impressionnante culture orale, faite d'histoires, de règles de conduite clanique et de sagesse tribale. Il y a bien longtemps, la race mit au point un code détaillé pour dominer ses tendances violentes, du moins entre ses propres membres. Toute personne étrangère au clan n'est pas concernée par la protection du code et peut être pillée, assassinée et dévorée à loisir. Les quelques taers qui s'aventurent en terre civilisée sont forcés d'élargir le concept de « clan » à un autre groupe de créatures intelligentes, comme une bande de brigands, un village ou une troupe d'aventuriers, s'ils ne veulent pas s'exposer à un mort rapide aux mains d'une foule en furie.

Personnalité. Les taers n'ont pas l'intelligence créative et introspective des humains et des races semblables, mais ils font preuve à leur manière d'intuition et d'imagination. Ils pensent par analogies et métaphores, dont la plupart sont issues des récits mythiques que les conteurs du clan leur ont rapportés des générations passées. Les taers se considèrent comme les acteurs de l'histoire d'une vie qui commença bien avant qu'ils ne viennent au monde et qui continuera longtemps après leur mort.

Les taers qui quittent leur clan et apprennent à voir les autres races comme des tribus égales, et non comme des proies, mêlent petit à petit le fruit de leurs expériences avec leur antique vision du monde et façonnent de nouveaux mythes qui leur inculquent ce qu'ils ne pourraient comprendre autrement. Les taers sont capables, en réponse à une provocation physique, de « mettre en veille » leur conscience en un clin d'œil avant d'entrer dans une rage bestiale, mais ils se pencheront ensuite pendant des jours sur cette expérience pour chercher à l'expliquer.

Description. Les taers sont des créatures puissantes mesurant entre 1,50 et 1,80 mètres, avec des bras aux muscles épais et des faces de singe. Ils sont recouverts d'une épaisse fourrure blanche qui se fond dans les décors neigeux, même si leurs mains et leur face restent glabres. Sous cette fourrure, leur peau est gris foncé et d'une texture de cuir. Le mâle pèse aux alentours de 110 kg, tandis que la femelle, moins charpentée, avoisine les 90 kg. Les taers se tiennent voûtés, le dos de leurs mains balayant pratiquement le sol. Un taer qui se tiendrait droit mesurerait près de 2,10 mètres.

Relations avec les autres races. Il n'est pas de race qui entretienne de bons rapports avec les taers, mais il arrive que des géants du givre, des ogres et des dragons blancs s'allient avec un clan taer pour servir une plus grande cause. En retour, les taers considèrent généralement toutes les autres créatures comme des ennemis ou des proies. Un taer qui apprend à accepter des étrangers à sa race au sein de son « clan » peut s'avérer un compagnon loyal, mais il aura sûrement le travers de juger les actions de ses camarades selon les critères taers.

Alignement. Les taers ne sont pas plus attirés par la Loi que par le Chaos. Ils respectent les lois complexes de la vie du clan, mais ils aspirent à une liberté sauvage. Ils sont en revanche souvent mauvais, cherchant à dévorer tous ceux qui ne sont pas de leur race et se montrent trop faibles pour se défendre. Même au sein de leur clan, les taers exploitent sans merci les traditions pour atteindre la position la plus haute possible. Bon nombre de taers aventuriers sont d'alignement neutre.

Religion. Les taers disposent d'un panthéon complexe, composé de nombreux esprits et autres figures mythiques, mais ils rendent le plus souvent hommage aux valeurs d'Aurile, la Vierge de Glace ou de Loviatar. Les divinités des géants telles que Grolantor et Thrym apparaissent également dans leur mythologie.

Langues. Les taers parlent le géant. En tant que PJ, ils pratiquent également le commun. Leurs langues supplémentaires sont l'aérien, le damarien, le draconien, l'orque et le rashémi, bien qu'il soit rare qu'un taer maîtrise plus de deux langues.

Noms. Les taers se nomment d'après des sites et des phénomènes naturels, qu'ils font précéder de leur simple clan. Exemples : Hrusk Tonnerre de Montagne, Vulg Pluie de Glace ou Chark Ciel Fumant.

Aventuriers. Les aventuriers taers ont presque toujours été exclus de leur clan pour avoir failli ou s'être montrés inadaptés devant les exigences physiques omniprésentes de la race. Ils sont plus à l'aise s'ils se joignent à un groupe qu'ils peuvent considérer comme leur nouveau clan, par opposition à vivre au sein d'une importante communauté. La plupart des aventuriers taers sont de simples brigands, mais certains autres deviennent mercenaires et louent leur force et leur férocité. Quelques autres, encore plus rares, mettent leur loyauté au service d'un groupe de héros au grand cœur.

Régions. Presque tous les taers sélectionnent la région des taers, qui correspond aux individus qui ont été proscrits de leur clan et forcés à s'exiler vers des terres humaines (cf. Chapitre 3 : régions et dons).

Traits raciaux des taers

Les taers présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- +4 en Force, +2 en Constitution, −4 en Intelligence (minimum 3), −2 en Charisme. Les taers sont coriaces et extrêmement forts, mais étroits d'esprits et dénués des capacités de raisonnement des autres races.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Les taers ont une vitesse de déplacement en escalade de base de 9 mètres. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade. Tout taer doit effectuer un test de compétence chaque fois qu'il tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais il a la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou s'il n'avait théoriquement pas le temps de le faire. S'il tente une escalade accélérée, il double sa vitesse d'escalade et n'effectue qu'un seul test de compétence, qui s'accompagne d'un malus de −5. Il est impossible de « courir » en grimpant. Le taer conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour le toucher.
- Dés de vie raciaux. Chaque taer dispose de deux niveaux de géant, ce qui lui procure 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3, Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant des taers leur confèrent des points de compétence à concurrence de 5 × (2 + modificateur d'Intelligence). Les compétences de classe correspondant à ces niveaux sont Détection, Discrétion et Escalade. La fourrure des taers se fond parfaitement dans un décor neigeux, ce qui leur confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans un environnement enneigé.
- Don racial. Les niveaux de géant des taers leur confèrent un don.
- *Armes familières.* Les taers peuvent considérer la massue et la pique comme des armes courantes.
- Géant. Les taers ne sont pas sujets aux sorts et effets magiques qui n'affectent que les humanoïdes, comme *charme-personne* ou *domination.*
- *Vision dans le noir.* Les taers voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet.
- Armure naturelle. Bonus d'armure naturelle de +2.
- Attaques naturelles. Un taer sans arme est capable d'asséner deux attaques de coup avec son bonus d'attaque normal et d'attaquer avec sa morsure avec un malus de −5 à son bonus d'attaque normal. Les attaques de coup du taer infligent 1d3 points de dégâts et sa morsure 1d4 points de dégâts.
- Sous-type froid (Ext). Les taers sont immunisés contre le froid. Par contre, ils sont vulnérables au feu, ce qui signifie qu'ils subissent 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).
- *Langues.* D'office : commun, géant. Supplémentaires : par région.
- *Ajustement de niveau* : +1. Les taers ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 3 plus leur niveau de classe. Ainsi, un taer barbare de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 4. Reportez-vous à l'encart Races puissantes.
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un taer multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Les volodnis

Il y a plus de mille ans, à l'issue des terribles guerres qui rasèrent Narfell et Raumathar, un fier seigneur nar mena à sa suite une partie de son peuple vers les grandes forêts de l'ancien empire, cherchant à échapper aux démons en maraude et aux fléaux magiques qui ravageaient ses terres. Quelque puissance des bois, peut-être un vénérable sylvanien, ou même le Chêne Père en personne, se dressa devant les réfugiés nars et coupa leur retraite à moins qu'ils jurent d'abandonner toute pratique de convocation de démons et acceptent de mêler la sève de la forêt avec leur sang. Le seigneur accepta les conditions sur-le-champ, convaincu que tout compromis valait mieux que le retour à une destruction certaine, mais le prix à payer s'avéra plus fort que ce qu'il pouvait imaginer : le souverain et sa suite troquèrent leur propre humanité au profit de l'asile. Et c'est ainsi que les volodnis, ou hommes-pins, naquirent.

Les volodnis constituent une race d'hommes-arbres qui défendent leurs demeures forestières avec une résolution d'acier. Contrairement aux autres créatures sylvestres, les volodnis cherchent activement à se développer en créant de nouvelles forêts et en élargissant les bordures des anciennes, prêts à en découdre avec quiconque se met en travers de leur chemin. Nombreux sont ceux qui pensent que seule la chute de la civilisation des « peuples chauds » pourra préserver les forêts de Faerûn, mais d'autres espèrent encore convaincre pacifiquement les humains de permettre le retour des forêts d'antan.

Personnalité. Les volodnis se montrent froids et impassibles, sans pitié dans l'élaboration de tout ce qui peut servir leur fin. Ils n'oublient aucune blessure, mais font preuve de la même patience que la forêt pour mettre leur vengeance à exécution. Ils ne sont pas possessifs, ayant peu de besoins matériels. Certains volodnis ressentent plus profondément que d'autres le sang de leurs ancêtres humains et sont capables de compassion ... ou de malveillance et de crimes horribles.

Description. Les volodnis ressemblent à leurs aïeux humains, mais leur peau est de la couleur vert olive des aiguilles de pin et leur chair est aussi dure que le bois. Une sève claire coule dans leurs veines à la place du sang et leurs cheveux poussent sous forme de longues mèches épaisses lamellées comme l'écorce d'un jeune arbre. Leurs yeux sont noirs et luisants. Les volodnis sont généralement grands et minces, avec de larges épaules et de longs bras. Les hommes-pins affectionnent les armes et les armures faites de cuir et de bois, qu'ils teignent en vert et en marron pour se fondre dans le décor de leurs forêts.

Relations avec les autres races. Les volodnis s'entendent plutôt bien avec les autres créatures sylvestres, comme les centaures et les satyres, et travaillent généralement dans le même sens que les elfes. Ils admirent les sylvaniens et se montrent chaleureux avec les druides de toute race, mais n'ont pas beaucoup de respect pour ceux qui ne voient dans la forêt qu'une réserve de bois de cheminée et un terrain à bâtir. Ceux qui portent atteinte à la nature par pure malveillance, et non par nécessité, ont le don de réveiller l'hostilité latente des volodnis, qui se transforme alors en véritable rage froide. Les plus extrémistes des volodnis ne font d'ailleurs pas de différence entre ces deux formes de déprédateurs. C'est ainsi que les volodnis vouent une aversion accrue à l'égard des gobelins, des orques et autres créatures du même ordre, par comparaison aux nains et aux humains.

Alignement. Les volodnis ne sont pas malveillants dans les faits, mais ils ne se montrent pas davantage bienveillants. Ils estiment que l'individu doit agir comme il le ressent plutôt qu'en se faisant dicter

son comportement par des lois et des règles, et montrent donc des dispositions chaotiques.

Religion. Comme on pourrait s'y attendre, les hommes-pins ont une solide tradition druidique. Les cercles de druides gouvernent leur société et tous les volodnis vénèrent des dieux de la nature. Parmi toutes ces divinités, c'est envers Sylvanus, le Chêne Père, qu'ils montrent la plus profonde révérence.

Langues. Les volodnis parlent le commun et le sylvestre ainsi que la langue humaine de la région environnante (généralement le damarien ou le rashémi, dans l'Orient). Ils apprennent souvent le draconien, l'elfe, le géant, le gnoll, le gnome, le gobelin ou le sylvanien pour communiquer avec les créatures des bois.

Noms. Les hommes-pins empruntent de simples noms humains, généralement suivis de la description d'un lieu forestier de prédilection, comme Andror de la Source profonde, Harl du Vieux bocage ou Mara de la Crête venteuse. *Noms masculins* : Andror, Huvast, Isilvor, Leped, Normol, Strevast, Yevgen. *Noms féminins* : Atryanna, Hela, Kari, Lara, Naskyara, Slaela, Zashi.

Aventuriers. Les volodnis qui quittent leur demeure forestière pour aller fouler le monde ne sont pas courants, mais pas aussi rares qu'on pourrait le penser. Les hommes-pins éprouvent un grand désir d'aller explorer et admirer les merveilles des forêts rescapées de Faerûn. Les druides et rôdeurs volodnis partent à travers le monde pour en protéger les zones forestières et pour espionner les terres civilisées qui jouxtent leur demeure.

Régions. La plupart des volodnis sélectionnent la région des volodnis, qui correspond aux personnages hommes-pins originaires de l'une des importantes forêts de Grand-Val (cf. Chapitre 3 : régions et dons). Un petit nombre de personnages volodnis opte pour des régions de personnages humains, comme la Rashéménie, Grand-Val ou Thesk.

Traits raciaux des volodnis

Les volodnis présentent les aptitudes et particularités suivantes :

- +2 en Constitution, +2 en Sagesse, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les volodnis sont vigoureux et intuitifs, mais pas exceptionnellement brillants ou affables.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Résistance au froid de 5 points.

Orques de l'Orient

Les *Races de Faerûn* détaillent les orques gris, sous-race des contrées orientales. Issus des hordes qui envahirent Faerûn au moment des guerres de Portorques, les orques gris constituent une sous-race distincte des orques, dotée de capacités et de traits caractéristiques uniques. Les orques des montagnes (orques communs) se rencontrent à Thesk et dans les frontières septentrionales de l'Inaccessible Orient, mais la plupart de ceux des montagnes du Levant et des Désolations sans Fin sont des orques gris. Les deux sous-races sont largement représentées parmi les orques de Thay, car bien que les orques gris aient envahi en masse le plateau thayen il y a bien longtemps, les Magiciens Rouges font venir mercenaires et esclaves orques des montagnes depuis des siècles.

Les orques gris ont l'air moins bestial que leurs sauvages cousins nordiques, mais ne semblent pas plus humains pour autant. Ils s'avèrent plutôt poilus, arborant des crinières hérissées sur la tête, les épaules et le dos. Leur face paraît moins porcine que celle des orques des montagnes, si l'on excepte les défenses. Ils ont des yeux jaunes, orange ou rouges, des oreilles de loup et des crinières noires ou grises. Les orques gris se montrent plus enclins à porter des vêtements « civilisés » que leurs cousins des montagnes, affectionnant les nuances de brun, de noir, de bleu et d'autres couleurs sombres. La coloration de leur peau reste généralement grise, tachetée de gris plus clair ou plus foncé sur la poitrine et les flancs.

À l'inverse des orques communs, les orques gris mènent une existence nomade. Ils évoluent dans des régions désertiques et reculées où ils mènent péniblement une existence pitoyable, errant au gré des saisons sur les routes migratoires traditionnelles qui relient les campements recensés et leur cave de prédilection. Quand les ressources se montrent insuffisantes, la tribu déménage vers de plus vertes prairies.

La tribu d'orques gris classique compte trente à cinquante membres, sous l'autorité de l'orque le plus fort du groupe. Mais la véritable puissance de la tribu se retrouve en réalité en la personne du grand prêtre (plus souvent grande prêtresse), généralement adepte ou prêtre, en place depuis de nombreuses années. Les orques gris font preuve d'un certain fanatisme et la parole des prêtres de la tribu a force de loi.

Les orques gris ont les traits raciaux suivants :

- +2 en Force, –2 en Intelligence, +2 en Sagesse, –2 en Charisme. Moins vigoureux que leurs cousins des montagnes, les orques gris se montrent beaucoup plus indépendants et déterminés.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 12 mètres. De leur pas long et élastique, ils parcourent de grandes distances en un temps record.
- Formation au maniement de la grande hache et de l'arc long. Ils s'entraînent à leur maniement depuis l'enfance.
- *Sensibilité à la lumière (Ext).* Les orques gris sont éblouis en plein soleil ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.
- *Odorat (Ext).* Les orques gris ont le pouvoir d'odorat, tel qu'il est détaillé dans le *Guide du Maître*.
- *Sang orque.* Pour ce qui est des pouvoirs et des effets spéciaux, les orques gris sont considérés comme des orques. Notamment, ils peuvent utiliser ou confectionner des armes et des objets magiques dotés de pouvoirs spécifiquement réservés aux orques.
- *Langues.* D'office : commun, orque. Supplémentaires : draconien, géant, gobelin.
- *Classe de prédilection.* Prêtre. L'existence sauvage du barbare est tout à fait envisageable pour un orque gris, mais ceux-ci se montrent plus calmes et pieux que leurs cousins nordiques, préférant engranger leur rage et leur haine, plutôt que de l'évacuer. Cela leur permet d'exceller en tant que prêtres des divinités martiales orques.
- *Ajustement de niveau* : +1. Les orques gris ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 1 plus leur niveau de classe. Ainsi, un orque gris prêtre de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 1.

- Bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les forêts.
- *Vision nocturne.* Les volodnis voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Plante. Les volodnis sont immunisés contre le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement. Ils ne sont pas sujets aux coups critiques ni aux effets mentaux.
- Dégâts perforants réduits de moitié. Les armes perforantes n'infligent que la moitié des dégâts aux volodnis (minimum 1).
- *Subsistance.* Les volodnis n'ont besoin que de 2 heures de sommeil par jour pour recevoir les bénéfices normalement conférés par 8 heures de sommeil. Les lanceurs de sorts profanes doivent néanmoins se reposer 8 heures durant avant de préparer leurs sorts. Les hommes-pins n'ont besoin que du quart des besoins en nourriture et en eau d'un homme, car ils absorbent directement les substances nutritives de l'environnement.
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : par région.
- *Ajustement de niveau* : +2. Les volodnis ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 2 plus leur niveau de classe. Ainsi, un volodni druide de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 3. Reportez-vous à l'encart Races puissantes.
- *Classe de prédilection.* Druide. La classe de druide d'un volodni multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Âge, taille et poids

Le choix de l'âge, du sexe, de la taille, du poids et de l'apparence de votre personnage n'appartient qu'à vous. Ceci dit, si vous n'êtes pas contre quelques conseils, vous pouvez vous référer aux Tables 1–2 à 1–4.

Âge

L'âge de départ de votre personnage est déterminé par sa race et sa classe, comme le montre la Table 1–2 : détermination aléatoire de l'âge de départ. Ainsi, l'âge de départ d'un taer barbare est de 10 + 1d4 ans (11–14), tandis que celui d'un rôdeur volodni est de 20 + 3d6 ans (23–38).

Table 1–2 : détermination aléatoire de l'âge de départ

Race	Âge adulte	Barbare Ensorceleur Roublard	Barde Guerrier Paladin Rôdeur	Druide Magicien Moine Prêtre
Elfes des étoiles	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnolls	12 ans	+1d4	+1d6	+2d4
Guenaudons	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Hommes-esprits	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Taers	10 ans	+1d4	+1d4	+2d4
Volodnis	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution) diminuent, tandis que ses caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme) augmentent. Tous ces effets sont cumulatifs, mais aucune caractéristique ne peut descendre en dessous de 1 par le biais de l'âge.

Table 1–3 : effets du vieillissement

Race	Âge mûr[1]	Grand âge[2]	Âge vénérable[3]	Âge maximal
Elfes des étoiles	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Gnolls	30 ans	45 ans	60 ans	+2d12 ans
Guenaudons	40 ans	60 ans	80 ans	+2d20 ans
Hommes-esprits	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Taers	25 ans	37 ans	50 ans	+2d10 ans
Volodnis	80 ans	100 ans	120 ans	+2d20 ans

[1] –1 en Force, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
[2] –2 en Force, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
[3] –3 en Force, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

Quand un personnage atteint un âge vénérable, on détermine secrètement son âge maximal, qui correspond au nombre d'années indiqué dans la colonne « Âge vénérable » à la ligne de la race du personnage, auquel vient s'ajouter le résultat du jet de dés mentionné dans la colonne « Âge maximal ». Lorsque le personnage atteint l'âge fatidique, il meurt de vieillesse dans le courant de l'année suivante.

La taille et le poids

Vous pouvez choisir la taille et le poids de votre personnage dans les limites indiquées par sa description raciale ou bien les tirer au hasard selon la Table 1–4 : détermination aléatoire de la taille et du poids. Le jet de dés mentionné dans la colonne « Modificateur de taille » indique le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base, et c'est ce même nombre, multiplié par le résultat du jet de dés ou par la quantité indiquée dans la colonne « Modificateur de poids », qui indiquera combien de kilos ajouter au poids de base du personnage.

Table 1–4 : détermination aléatoire de la taille et du poids

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Elfes des étoiles (m)	1,45 m	+5d10 cm	47 kg	×(1d6)/5 kg
Elfes des étoiles (f)	1,30 m	+5d10 cm	37 kg	×(1d6)/5 kg
Gnolls (m)	1,70 m	+5d12 cm	80 kg	×(2d4)/5 kg
Gnolls (f)	1,60 m	+5d10 cm	67 kg	×(2d4)/5 kg
Guenaudons	1,50 m	+5d10 cm	62 kg	×(2d4)/5 kg
Hommes-esprits (m)	1,45 m	+5d8 cm	60 kg	×(2d4)/5 kg
Hommes-esprits (f)	1,30 m	+5d8 cm	42 kg	×(2d4)/5 kg
Taers (m)	1,40 m	+5d8 cm	90 kg	×(2d4)/5 kg
Taers (f)	1,35 m	+5d8 cm	72 kg	×(2d4)/5 kg
Volodnis (m)	1,65 m	+5d10 cm	60 kg	×(2d4)/5 kg
Volodnis (f)	1,60 m	+5d8 cm	50 kg	×(2d4)/5 kg

Classes de Prestige

L'Inaccessible Orient accueille des groupuscules secrets, des ordres d'élite et des sphères d'influence oubliées, pour le meilleur et pour le pire.

L'assassin est de loin la classe de prestige du *Guide du Maître* la plus représentée dans l'Orient. Les peuples de Thay et de Thesk perpétuent une longue tradition en matière d'assassinat et abritent plusieurs guildes et sectes de meurtriers professionnels. Les chevaliers noirs sont relativement courants à Thay, mais se croisent heureusement rarement en d'autres contrées. Ils font souvent office d'autharchs ou de capitaines de la garde de puissants Magiciens Rouges. Thesk renferme de nombreux maîtres des ombres, en particulier au sein des Maîtres de l'Ombre de Telflamm. On trouve un certain nombre d'archers-mages dans les rangs des elfes de la forêt de Léthyr. En revanche, les protecteurs nains se montrent rares dans l'Orient, dans la mesure où il n'existe pas de communauté naine conséquente. Une grande estime est montrée à l'égard des gardiens du savoir dans l'Aglarond, mais ces derniers restent ailleurs méconnus. Si quelques Magiciens Rouges profitent du savoir-faire de cette classe pour accéder au savoir secret, peu de Thayens ont la patience d'entreprendre la fastidieuse étude de vieux manuscrits poussiéreux, en quête des mystères de la puissance véritable, alors que d'autres voies plus rapides, fussent-elles plus périlleuses, existent.

La plupart des classes proposées dans les *Royaumes Oubliés* sont bien représentées dans l'Orient. Comme on pourrait s'y attendre, les hathrans s'avèrent très répandues en Rashéménie. La plupart des lanceuses de sorts rashémi optent pour le don Ethran en début de carrière et se tournent vers la classe de prestige d'hathran dès que possible. De la même manière, la plupart des jeteurs de sorts profanes de Thay aspirent à la classe de prestige de Magicien Rouge et évoluent résolument dans cette direction.

On trouve aussi bien des archimages que des dévots profanes parmi les Aglarondiens et les Thayens. De nombreux Magiciens Rouges sont attirés par les pouvoirs uniques de l'archimage, qu'ils combinent avec leurs talents exceptionnels. Quelques autres préfèrent embrasser le culte de Kossuth et, donc, la carrière de dévot profane. Les adeptes des ombres restent peu répandus et se rencontrent le plus souvent parmi les Magiciens Rouges spécialisés dans les illusions ou la nécromancie. Certains prêtres rashémi, généralement des hommes, entreprennent la voie du lanceur de runes. Certains elfes des étoiles, peuple réservé s'il en est, se tournent également vers cette classe. Les éclaireurs ménestrels et les chevaliers Dragons Pourpres sont, pour ainsi dire, complètement inconnus dans l'Inaccessible Orient, pour la simple raison que ces ordres sont peu concernés par les contrées orientales.

Ce chapitre propose un certain nombre de classes de prestige propres à l'Orient : le berserker scarifié, le démoniste nar, le disciple shou, la durthan, l'esclavagiste thayen, le fanatique de la Flamme noire, le griffonnier aglarondien, le mage de guerre raumathari, le maître du bois de Yuir, le pisteur nentyar, le seigneur de l'Ombre de Telflamme et le seigneur putride de Talona.

Berserker scarifié

Les berserkers scarifiés, redoutables barbares arborant des runes magiques incisées dans leur propre chair, sont parmi les plus craints de tous les défenseurs de la Rashéménie. Ils restent les gardes du corps fidèles des hathrans du pays et se tiennent prêts à libérer leur furie destructrice sur commande de n'importe laquelle des Sorcières. De nombreux berserkers scarifiés se vouent au service d'une unique sorcière, pour laquelle ils sont prêts à donner leur vie, mais certains autres prennent la tête d'une loge de berserkers ou mènent une existence simple qui consiste à sillonner la Rashéménie pour en protéger le peuple. La parole des Sorcières a force de loi en Rashéménie, mais les berserkers scarifiés exercent dans certaines contrées du pays une autorité presque aussi importante.

Tous les berserkers scarifiés ont à un moment ou un autre été barbares, étant donné que la capacité d'entrer en rage est une des conditions requises par cette classe de prestige. Les personnages qui ont suivi une formation de guerrier, de rôdeur ou de roublard sont également courants dans les rangs des scarifiés. Les lanceurs de sorts empruntent rarement cette voie, dans la mesure où la Rashéménie leur réserve

d'autres rôles. Les moines et les paladins présentent des alignements incompatibles avec cette classe de prestige, c'est pourquoi ils sont obligés d'abandonner leur ancienne classe pour devenir berserkers.

Dés de vie : d10.

Conditions

Pour devenir berserker scarifié, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Artisanat (scarification), degré de maîtrise de 5 en Intimidation, degré de maîtrise de 2 en Psychologie.

Dons : Survivant (RO), Volonté de fer, au moins un don de loge de berserker du chapitre 3 : régions et dons.

Spécial : le personnage doit être capable d'entrer en rage au moins une fois par jour, comme le permet l'aptitude de classe du barbare, et doit être membre d'une loge de berserkers (pour plus de détails sur les loges de berserkers, veuillez vous reporter au Chapitre 10 : Rashéménie). Par ailleurs, le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de la Rashéménie, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de Rashéménie).

Illustration de Jim Pavelec

Berserker scarifiée

Compétences de classe

Les compétences du berserker scarifié (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de berserker scarifié.

Armes et armures. Le berserker scarifié ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

***Scarification runique* (Mag).** Au niveau 1, le berserker scarifié apprend à pratiquer la scarification runique dans sa propre chair. Une scarification runique sert à emmagasiner un sort, à l'instar d'un parchemin. Le berserker ne connaît qu'un nombre limité de sorts intégrables dans ses scarifications runiques, qu'il sélectionne dans la liste de sorts du berserker scarifié, présentée plus loin. Pour pouvoir intégrer un sort donné dans une rune, le berserker scarifié doit disposer d'une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort. Le seul moyen qu'a le berserker scarifié de lancer ces sorts se trouve dans la scarification runique. Il est incapable de lancer des sorts d'une autre façon et ne peut utiliser d'objets magiques à fin d'incantation ou à potentiel magique contenant des sorts tirés de sa liste.

L'application d'une scarification runique demande 1 heure et une dépense en composantes matérielles égale à 5 po × niveau du sort × niveau de lanceur de sorts, ainsi qu'une dépense en PX égale à 1/25e du coût en po. Le personnage peut appliquer à la rune un niveau de lanceur de sorts compris entre le niveau minimal exigé par sa classe pour connaître le sort et son propre niveau de berserker scarifié. Il ne peut pratiquer la scarification runique que sur son propre corps. L'application de la scarification est un processus douloureux qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de sort, effectifs à la fin de l'acte. Le berserker est ensuite libre de soigner ces dégâts par tout moyen courant, la rune reste en place jusqu'à ce qu'elle soit activée.

Table 2—1 : le berserker scarifié

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts connus 1er	2e	3e	4e	5e
1	+1	+0	+2	+0	*Scarification runique*	1	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Rage supplémentaire	2	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Scarification rituelle (+1)	2	1	—	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Enfant du gel, réduction des dégâts (1/—)	3	2	—	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Rage supplémentaire	3	2	1	—	—
6	+6	+2	+5	+2	Scarification rituelle (+2)	3	3	2	—	—
7	+7	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (2/—)	4	3	2	1	—
8	+8	+2	+6	+2	Rage de grand berserker	4	3	3	2	—
9	+9	+3	+6	+3	Rage supplémentaire, scarification rituelle (+3)	4	4	3	2	1
10	+10	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (3/—)	4	4	3	3	2

Il n'est pas possible pour un même berserker scarifié d'arborer plus de sept scarifications runiques à la fois : deux sur la poitrine, deux sur les bras, deux sur le dos des mains et une sur le visage. Ces runes restent passives jusqu'à leur activation et ne peuvent être dissipées (mais il reste possible de les réprimer).

Les scarifications runiques sont considérées comme des sorts divins, bien que le berserker ne les prépare ni ne les lance de la manière courante. Le DD de sauvegarde, le cas échéant, est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du berserker. Pour activer la rune, le personnage doit toucher la scarification, ce qui lui demande une action simple. Tous les sorts ainsi produits ne peuvent prendre pour cible que le berserker lui-même ou un objet en sa possession, même si, dans les circonstances normales, le sort incisé pourrait être appliqué sur un autre sujet.

Une fois activée, la scarification runique libère sa magie et ne laisse sur la peau qu'une fine cicatrice. La peau des berserkers scarifiés est d'ailleurs souvent garnie de douzaines de traces entrecroisées d'anciennes scarifications runiques.

Rages supplémentaires (Ext). Le berserker scarifié bénéficie d'utilisations quotidiennes supplémentaires de la rage berserker. Au niveau 2, il a droit à une rage supplémentaire par jour, il en reçoit une seconde au niveau 5, et une troisième au niveau 9. Ainsi, un barbare 8/berserker scarifié 5 est en mesure d'entrer en rage trois fois par jour grâce à ses niveaux de barbare, plus deux autres utilisations quotidiennes de la rage, conférées par ses niveaux de berserker scarifié, pour un total de 5 rages par jour.

Scarification rituelle (Ext). En raison des altérations fréquentes infligées à sa chair, le berserker scarifié bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA, dès le niveau 3. Ce bonus passe à +2 au niveau 6 et +3 au niveau 9.

Enfant du gel (Sur). Rompu aux rigueurs du froid extrême des hivers rashémi, le berserker scarifié bénéficie d'une résistance au froid de 5 points.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 4, la résistance du berserker scarifié lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Au niveau 7, puis au niveau 10, cette réduction des dégâts augmente d'un point (soit 2, puis 3). Cette aptitude coexiste, mais ne se cumule pas, avec les réductions des dégâts apportées par d'autres aptitudes de classe.

Rage de grand berserker. Dès le niveau 8, les bonus conférés par la rage du personnage s'élèvent à +6 en Force, +6 en Constitution et le bonus de moral aux jets de Volonté passe à +3. Le malus à la CA reste à –2.

LISTE DE SORTS DU BERSERKER SCARIFIÉ

Les berserkers scarifiés doivent sélectionner les sorts qu'ils connaissent parmi ceux de la liste suivante.

1er niveau. *Coup au but, détection de l'invisibilité, faveur divine, protection contre la Loi, protection contre le Bien, protection contre le Chaos, protection contre le Mal, résistance aux énergies destructives, soins modérés, vision nocturne*.*

2e niveau. *Affûtage, endurance, force de taureau, invisibilité, protection contre les énergies destructives, soins importants, vision dans le noir.*

3e niveau. *Arme magique suprême, liberté de mouvement, marche dans les airs, protection contre la mort, puissance divine, rapidité, soins intensifs.*

4e niveau. *Force du colosse, immunité contre les sorts, invisibilité suprême, neutralisation du poison, peau de pierre, restauration.*

5e niveau. *Guérison suprême, métamorphose, porte dimensionnelle, résistance à la magie, zone d'antimagie.*

* Nouveau sort, détaillé dans le Chapitre 4 : magie et sorts.

Démoniste nar

Expert dans l'art de la convocation de démons, le démoniste nar entretient la sombre tradition de l'ancien empire de Narfell. Il y a de cela plus de mille ans, la nation occulte de Narfell se développa grâce au pouvoir de ses mages impies et de ses cruels dirigeants religieux. Bien que les affaires démoniaques de Narfell eussent engendré sa propre chute, les mystères des anciens Nar continuèrent d'attiser la convoitise de lanceurs de sorts sans scrupule, qui pillèrent en long et en large les tombeaux ensevelis de ce pays depuis longtemps disparu, dans l'espoir de dénicher quelques bribes de savoir ou de puissance. D'autres chercheurs, plus vertueux, sondèrent également les lieux, en quête de science oubliée sur la manière d'affronter les démons.

Les démonistes nar sont le plus souvent issus des classes d'ensorceleur, de prêtre et de magicien. Les bardes et les druides n'ont pas accès aux sorts nécessaires pour faire appel et diriger les créatures fiélons et cette classe de prestige exige des capacités magiques très strictes.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir démoniste nar, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 5 en Intimidation, degré de maîtrise de 2 en Psychologie.

Dons : École renforcée (invocation), Volonté de fer.

TABLE 2—2 : LE DÉMONISTE NAR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 4e	5e	6e	7e	8e
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier fiélon, incantation adverse	2	1	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Signe de fer	2	2	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	Maître convocateur	3	2	1	—	—
4	+2	+1	+1	+4	Signe d'airain	3	3	2	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Assurance infernale	3	3	2	1	—
6	+3	+2	+2	+5	Signe d'argent	4	3	3	2	—
7	+3	+2	+2	+5	Énergie funeste	4	4	3	2	1

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 4e niveau et des sorts profanes de 4e niveau, dont au moins un sort de la famille *convocation de monstres*.

Langue : abyssal.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du démoniste nar (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de démoniste nar.

Armes et armures. Le démoniste nar ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, le démoniste nar a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Il bénéficie d'un certain nombre de sorts par jour, comme l'indique la Table 2–2. Il doit apprendre et choisir ses sorts dans la liste de sorts du démoniste nar, présentée plus loin. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à la somme de son niveau de démoniste nar et de son niveau dans une autre classe de lanceur de sorts, de son choix. Pour pouvoir lancer un sort donné, le démoniste doit avoir un Charisme au moins égal à 10 + niveau du sort. Ses sorts en bonus sont fondés sur le Charisme et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme du démoniste. Les démonistes nar apprennent et lancent leurs sorts de démoniste comme des ensorceleurs. Le nombre de sorts qu'ils connaissent dépend de leur niveau de classe, selon la table ci-dessous.

Illustration de Glen Angus

Démoniste nar.

	Nombre de sorts connus				
Niveau	**4e**	**5e**	**6e**	**7e**	**8e**
1	3	1	—	—	—
2	4	2	—	—	—
3	4	2	1	—	—
4	4	3	2	—	—
5	4	3	2	1	—
6	4	4	3	2	—
7	4	4	3	2	1

Appel de familier fiélon. Le démoniste nar a la possibilité d'appeler un familier fiélon, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Le personnage peut choisir entre un diablotin et un quasit, comme s'il disposait du don Familier supérieur et était un lanceur de sorts profanes du niveau suffisant. Le familier fiélon est lié magiquement à son maître, à l'instar d'un familier normal. Le diablotin ou le quasit présente les mêmes caractéristiques et spécificités que la créature correspondante, telle qu'elles sont proposées dans le *Manuel des Monstres*, à l'exception de ce qui suit. À moins qu'il en soit spécifié autrement, les pouvoirs du familier dépendant du niveau du maître sont déterminés uniquement par les niveaux d'ensorceleur, de magicien et de démoniste nar du personnage.

Points de vie. La moitié des points de vie de son maître ou les points de vie normaux de la créature (conservez la valeur la plus élevée).

Attaques. Bonus de base à l'attaque du maître ou de la créature (conservez la valeur la plus élevée). Il convient d'utiliser la valeur la plus avantageuse entre le modificateur de Dextérité de la créature et celui de sa Force pour déterminer le bonus à l'attaque à mains nues du familier. Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de son espèce.

Attaques spéciales. Le familier conserve toutes les attaques spéciales des créatures de son espèce.

Particularités. Le familier conserve toutes les particularités des créatures de son espèce.

Jets de sauvegarde. Le familier fiélon se réfère aux bonus de base aux sauvegardes de son maître, quand ceux-ci sont plus avantageux que les siens. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristique aux jets de sauvegarde et il ne bénéficie pas des autres bonus en la matière dont pourrait profiter son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Compétences. Appliquez les degrés de maîtrise courants pour une créature de son espèce, ajustés par les modificateurs de caractéristique du familier fiélon.

Pouvoirs spéciaux. Veuillez vous référer à la table du *Manuel des Joueurs*, indiquant les pouvoirs spéciaux en fonction du niveau de classe de maître, comme s'il s'agissait d'un familier normal. Le personnage ajoute, dans ce cadre, ses niveaux d'ensorceleur/magicien à ceux de démoniste nar.

Incantation adverse (Ext). Le démoniste nar sait employer ses sorts de manière à détourner les attaques des Extérieurs, quel que soit leur alignement. Ainsi, quand il lance un des sorts indiqués ci-dessous, le démoniste a la possibilité de choisir une des déclinaisons proposées.

Cercle magique contre le Bien peut être lancé en tant que *cercle magique contre le Chaos, cercle magique contre la Loi* ou *cercle magique contre le Mal.*

Dissipation du Bien peut être lancé en tant que *dissipation du Chaos, dissipation de la Loi* ou *dissipation du Mal.*

Blasphème peut être lancé en tant que *décret, parole du Chaos* ou *parole sacrée.*

Aura maudite peut être lancé en tant que *aura sacrée, bouclier de la Loi* ou *manteau du Chaos*.

Signe de fer. Lorsqu'il atteint le niveau 2, le démoniste nar apprend à façonner un symbole spécial appelé signe de fer. La création du symbole demande trois jours et 1 000 po de composantes matérielles. Le signe de fer fait la taille d'un grand pendentif. Le démoniste peut s'en servir de deux manières.

Diagramme d'appel. Le signe de fer fait office de diagramme d'appel (voir le sort *cercle magique contre le Mal* dans le *Manuel des Joueurs*) qui combine à la fois un *cercle magique* et une *ancre dimensionnelle*. Le démoniste n'a besoin que de placer le symbole sur une surface adéquate, sans passer par un test d'Art de la magie pour dessiner le diagramme. Toute créature retenue par le signe de fer doit rester à 1,50 mètre ou moins de l'objet et se conduit par ailleurs comme si elle était enfermée tout entière dans un diagramme d'appel aux dimensions appropriées.

Le signe de fer est capable de retenir une créature appelée jusqu'à un jour par niveau de lanceur de sorts du personnage qui l'a créé. À l'inverse d'un diagramme d'appel normal, le signe de fer ne peut être perturbé, à moins d'être physiquement retiré de l'endroit où on l'a placé. Bien entendu, la créature appelée ne peut perturber le symbole, que ce soit directement ou indirectement.

Piège à démon. Par une action complexe, le démoniste peut placer le symbole sur une surface adéquate et tenter de forcer un Extérieur libre situé dans un rayon de 9 mètres du signe de fer à entrer dans la zone correspondant au diagramme d'appel produit par l'objet (jet de Volonté pour annuler, DD égal à 10 + niveau de démoniste nar + modificateur de Charisme du démoniste). La résistance à la magie du sujet est susceptible de contrer ces effets. Si la créature manque son jet de sauvegarde, elle se retrouve transportée dans une case de son choix dans un rayon de 1,50 mètre du signe de fer et emprisonnée, comme si le démoniste l'avait convoquée dans un diagramme d'appel.

Si la créature piégée quitte le signe de fer (libérée par le démoniste, évadée d'elle-même ou parce que le diagramme d'appel a atteint le terme de sa durée), le symbole s'effrite jusqu'à être réduit en poussière et donc inutilisable.

Maître convocateur (Ext). À partir du niveau 3, le démoniste nar bénéficie d'un bonus de +4 sur ses tests opposés de Charisme effectués pour piéger ou exiger un service des créatures appelées par le biais des sorts de la famille *contrat*.

Signe d'airain. Dès le niveau 4, le démoniste nar est capable de façonner un signe d'airain. Ce symbole fonctionne exactement comme un signe de fer, si ce n'est que la créature appelée ne peut compter sur sa résistance à la magie pour contrer les effets du diagramme d'appel ou pour éviter d'être prise dans le piège à démon. La création d'un signe d'airain demande cinq jours ainsi qu'une dépense de composantes matérielles s'élevant à 2 000 po.

Assurance infernale (Ext). Grâce à son étude intensive des démons, des diables et autres créatures du même acabit, le démoniste de niveau 5 reçoit un bonus de +4 à ses tests de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de cibles du type Extérieur.

Signe d'argent. En atteignant le niveau 6, le démoniste nar apprend à façonner un signe d'argent. Cet objet a exactement les mêmes propriétés qu'un signe d'airain, si ce n'est que le DD correspondant au test de Charisme que la créature doit réussir pour s'échapper augmente de +5. De plus, ni ses attaques ni ses pouvoirs ne peuvent porter au-delà de 1,50 mètre du symbole. La création d'un signe d'argent prend sept jours et s'accompagne d'une dépense en composantes matérielles de 5 000 po.

Énergie funeste (Ext). Lorsqu'il atteint le niveau 7, les sorts infligeant des dégâts du démoniste nar voient la moitié de ces dégâts émaner directement de la puissance des enfers. Ainsi, la résistance contre le type d'énergie du sort dans sa version normale reste sans effet contre ces dégâts. Dans le cas précis de *colonne de feu*, la totalité des dégâts infligés sont de source infernale et la résistance au feu s'avère alors complètement inefficace (les cibles ont toujours le bénéfice de leur éventuelle résistance à la magie et ont droit aux jets de sauvegarde normaux).

LISTE DE SORTS DU DÉMONISTE NAR

Les démonistes nar peuvent apprendre les sorts de la liste suivante.

4e niveau. *Ancre dimensionnelle, cercle magique contre le Bien, contrat, convocation de monstres IV, mur de feu, renvoi, sang de feu de Beltyn**.

5e niveau. *Changement de plan, colonne de feu, convocation de monstres V, dissipation du Bien, résistance à la magie.*

6e niveau. *Bannissement, contrat intermédiaire, convocation de monstres VI, dissipation suprême, métamorphose diabolique**.

7e niveau. *Blasphème, convocation de monstres VII, tempête de feu.*

8e niveau. *Aura maudite, contrat suprême, convocation de monstres VIII, dépeçage* (RO).

* Nouveau sort, détaillé dans le Chapitre 4 : magie et sorts.

disciple shou

Les disciples shous sont des spécialistes des arts martiaux qui ont étudié ou observé les moines de Kara-Tur et cherchent à reproduire leur style. Préférant se concentrer sur l'aspect martial de la formation monastique, ils délaissent quelque peu le caractère spirituel et sacrifient les pouvoirs surnaturels du véritable ascète. Les disciples shous se servent d'armes et d'armures au combat, ce qui les démarque foncièrement des moines.

Les guerriers et les roublards sont les plus prompts à devenir disciples shous, même si quelques bardes étudient également les arts martiaux de Kara-Tur pour parfaire leur aptitude au combat. Les prêtres de divinités martiales suivent parfois une telle formation et quelques véritables moines se sont aussi tournés vers cette carrière pour optimiser leur maîtrise des armes, au détriment de certaines de leurs aptitudes surnaturelles. Les barbares préfèrent généralement passer par d'autres méthodes pour mettre leurs adversaires hors d'état de nuire. Alors que les druides sont le plus souvent amenés à suivre une voie plus spirituelle, ensorceleurs et magiciens préfèrent, quant à eux, consacrer leur temps au développement de leurs facultés magiques, c'est pourquoi ces trois classes sont peu représentées chez les disciples shous.

Les disciples shous travaillent aussi bien seuls que de concert. Les solitaires errent souvent sur les routes à l'instar de certains moines, en quête de sagesse ou de quelque adversaire digne de les affronter. Ceux qui évoluent en groupe sont généralement membres d'une même bande ou d'une même école de formation, les disciples shous émérites se retirant fréquemment pour fonder leur propre académie où ils enseignent les arts martiaux venus de Kara-Tur à ceux qui désirent y être initiés.

Dés de vie : d10.

Table 2—3 : le disciple shou

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Dégâts à mains nues	Bonus d'esquive	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	1d6	+1	Combat à mains nues
2	+2	+3	+3	+0	1d8	+2	Don supplémentaire
3	+3	+3	+3	+1	1d10	+2	Déluge martial (armes légères)
4	+4	+4	+4	+1	1d10	+3	Don supplémentaire
5	+5	+4	+4	+1	2d6	+3	Déluge martial (toute arme)

Conditions

Pour devenir disciple shou, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Bonus de base à l'attaque : +3.

Bonus de base de Réflexes : +2.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Acrobaties, degré de maîtrise de 4 en Équilibre, degré de maîtrise de 8 en Saut.

Dons : Arme de prédilection (combat à mains nues), Esquive, Science du combat à mains nues.

Spécial : Le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de Thesk ou des Shous expatriés, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore des Shous expatriés) ou Connaissances (folklore de Thesk).

Compétences de classe

Les compétences du disciple shou (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Illustration d'Adam Rex

Disciple shou

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de disciple shou.

Armes et armures. Le disciple shou est formé au maniement de toutes les armes de guerre et au port des armures légères, ainsi qu'au maniement des armes de moine suivantes : kama, nunchaku et siangham. Le port d'une armure légère n'interfère en aucune manière avec les aptitudes de classe du disciple shou, à l'inverse des boucliers et des armures lourdes ou intermédiaires. Ainsi, lorsqu'il manie un bouclier ou qu'il porte une armure autre que légère, le disciple shou perd le bénéfice de son bonus d'esquive conféré par la classe et de son aptitude de déluge de coups.

Bonus d'esquive (Ext). Les disciples suivent un entraînement intensif pour éviter les coups. Quand le personnage désigne l'adversaire pour lequel s'applique le don Esquive, ce bonus d'esquive remplace le +1 à la CA normalement conféré par le don. Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus à la CA.

Combat à mains nues (Ext). Comme l'aptitude de classe de moine, si ce n'est que le disciple shou inflige les dégâts indiqués par la Table 2–3. Un disciple shou doté de niveaux de moine peut appliquer les dégâts les plus avantageux de ses deux classes, mais il peut également additionner ses niveaux de moine à ses niveaux de disciple shou et appliquer les dégâts infligés par un moine du niveau correspondant, si le résultat est plus favorable.

Moines multiclassés et attaques à mains nues

Un disciple shou doté de niveaux de moine additionne son bonus de base à l'attaque de moine à celui de disciple shou et se reporte avec le résultat à la table de progression du moine pour déterminer ses bonus d'attaque à mains nues. Ainsi, un moine 6/ disciple shou 5 dispose d'une part d'un bonus de base à l'attaque de +4, grâce à ses niveaux de moine, et d'un autre de +5, par le biais de ses niveaux de disciple shou. Il obtient donc un total de +9 et bénéficie du bonus à l'attaque à mains nues d'un moine de niveau 9.

Dans le cadre de ce calcul, le personnage ne prend en compte aucun autre bonus de base à l'attaque issu d'une autre classe, à moins qu'elle ne confère des attaques à mains nues, à l'instar de la classe de moine. Ainsi, un moine 6/guerrier 2/disciple shou 5 a un bonus de base à l'attaque de +11, mais un bonus de base à l'attaque à mains nues de seulement +9. Un personnage peut toujours préférer utiliser son bonus de base à l'attaque normal pour ses attaques à mains nues, plutôt que son bonus à l'attaque à mains nues. Cela s'avérera en effet plus avantageux pour lui dans les cas où il a plusieurs niveaux dans des classes autres que moine ou disciple shou.

Cette règle ne s'applique pas à l'édition 3.5 des livres de base.

Déluge martial (Ext). À partir du niveau 3, le disciple shou a la possibilité d'utiliser n'importe quelle arme légère de corps à corps dans le cadre d'un déluge de coups et n'est plus limité aux armes spéciales des moines. Dès le niveau 5, il peut effectuer un déluge de coups avec n'importe quelle arme de corps à corps.

Don supplémentaire. Aux niveaux 2 et 4, le personnage reçoit un don supplémentaire, à sélectionner dans la liste suivante : Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Endurance, Expertise du combat, Parade de projectiles, Science de l'initiative, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don qu'il choisit.

durthan

Les durthans constituent un ordre de lanceurs de sorts maléfiques qui puisent dans les esprits sombres de la Rashéménie. Elles se servent de leurs pouvoirs pour punir leurs ennemis et tous ceux qui ont pu offenser les esprits. Les durthans cherchent à arracher le contrôle de leur pays des mains des Sorcières de Rashéménie pour le gouverner d'une main de fer, extirpant par la torture les secrets de leurs ennemis avant d'user de ce savoir pour étendre l'influence de leur nation. À l'instar des hathrans, les capacités des durthans sont supérieures à celles des autres jeteurs de sorts de leur niveau, tant qu'elles restent dans les limites de la Rashéménie.

Toutes les durthans pratiquent une forme ou une autre de magie profane. Certaines sont issues des rangs des hathrans, mais la plupart ont toujours œuvré contre les Sorcières. Les durthans sont avides de pouvoir, y compris au sein de leur propre ordre, et ne partagent leurs sorts que si le destinataire peut servir la « noble » cause. Tout comme les hathrans, les durthans portent généralement des masques, ne serait-ce que pour berner les autres en passant pour de respectables Sorcières.

Durthan

Illustration de Glen Angus

Les durthans œuvrent de concert, tout en protégeant leur identité derrière leur masque. En dehors de leurs frontières, les durthans assassinent et espionnent l'ennemi, tout en gardant un œil attentif sur les femmes rashémi qui pourraient rallier leur cause. Elles cherchent également à retrouver certains sorts et objets magiques rashémi. Au sein de la Rashéménie, elles font également tout cela, mais complotent aussi à l'encontre de la hiérarchie des hathrans, dépêchent des esprits rageurs pour châtier les insouciants et manipulent les dirigeants séculiers. Individuellement, les durthans mettent à exécution les différentes étapes de ces manigances ou évoluent selon leur propre programme, généralement assistées de leurs fidèles serviteurs ou des esprits qu'elles ont pu soumettre à leur volonté.

Selon le principe par lequel les paladins déchus « troquent » leurs niveaux de paladin contre des niveaux de chevalier noir, les hathrans qui adoptent la philosophie des durthans peuvent convertir leurs niveaux d'hathran en niveaux de durthan. La plupart de ces anciennes hathrans ne remplissent plus les conditions nécessaires à leur précédente classe de prestige, généralement pour des raisons d'alignement, c'est pourquoi cette conversion leur permet de recouvrer la plupart des aptitudes qu'elles auraient sans cela perdues définitivement. Une durthan habile sait mettre en avant les avantages de cette conversion dès qu'il s'agit de faire pencher une recrue potentielle, issue des hathrans, en faveur de sa cause.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir durthan, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Sexe : féminin.

Alignement : ne doit pas être bon.

Dons : Science du contresort (RO), Volonté de fer, un don de métamagie.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2e niveau et des sorts profanes de 2e niveau.

Spécial : le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de la Rashéménie, soit parce que la Rashéménie est sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de Rashéménie).

Compétences de classe

Les compétences de la durthan (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de durthan.

Armes et armures. La durthan ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de durthan, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie profane ou divine et dont il maîtrise le 2e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de

Table 2—4 : la durthan

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Magie placée	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Compagnon telthor	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Résistance au froid (5)	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Résistance au froid (10)	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Compagnon telthor	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Immunité contre le froid	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Froid absolu	+1 niveau effectif

repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de méta-magie ou de création d'objets, etc.

Un personnage qui convertit ses niveaux d'hathran en niveaux de durthan doit conserver la même répartition des niveaux effectifs entre ses classes de lanceur de sorts profane et divin que dans son ancienne classe (autrement dit, il ne réassigne pas les niveaux virtuels lorsqu'il change ses niveaux de cette façon).

Les durthans ont également accès à une petite liste de sorts personnalisée. Ces sorts sont profanes et s'attribuent comme tous les autres sorts profanes. Ils dépensent normalement des emplacements de sort du niveau correspondant, dans la classe de lanceur de sorts profanes de la durthan.

Liste de sorts de la durthan

3e niveau. *Appel de la foudre.*
4e niveau. *Contrôle des vents.*
5e niveau. *Communion avec la nature.*
6e niveau. *Éloignement du bois.*
7e niveau. *Trombe d'eau* (RO).
8e niveau. *Cyclone.*
9e niveau. *Nuée d'élémentaires.*

Magie placée. Le lien qu'entretient la durthan avec la Rashéménie est si étroit qu'elle peut puiser dans la force des esprits pour lancer des sorts sans devoir les préparer à l'avance. Lorsqu'elle recourt à la magie placée, la durthan, comme l'hathran, est capable de lancer tout sort profane de sa connaissance ou tout sort divin extrait de sa liste de sorts. Les sorts issus de sa liste de sorts de durthan ou d'hathran peuvent être lancés, à son gré, comme des sorts profanes ou comme des sorts divins.

Un sort de magie placée utilise un emplacement de sort non assigné, de type (profane ou divin) et de niveau correspondants. Si la durthan n'a pas d'emplacement libre, elle peut perdre spontanément un sort préparé de type et de niveau appropriés, au profit d'un sort de magie placée. Le recours à la magie placée rallonge l'incantation des sorts. Ainsi, un sort dont le temps d'incantation normal est de 1 action simple demande sous cette forme 1 round entier. Les sorts dont le temps d'incantation est supérieur à 1 action simple exigent simplement 1 round supplémentaire quand ils sont lancés par l'intermédiaire de la magie placée. Pour plus de renseignements, veuillez consulter la rubrique Magie placée du Chapitre 4 : magie et sorts.

Compagnon telthor. Dès le niveau 3, la durthan reçoit un telthor (cf. Telthor dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient) comme fidèle compagnon. Le telthor doit être un animal avec l'archétype telthor. Cette créature-esprit est aussi loyale envers la durthan qu'un familier ou un destrier de paladin à l'égard de leur maître respectif. Il est lié de manière surnaturelle à la durthan, et non à un lieu précis, ce qui lui permet de rester en bonne santé tant qu'il reste à moins de 1,5 km d'elle. Le telthor a un nombre de dés de vie équivalent au niveau de classe de la durthan (par opposition à son niveau global de personnage). Quand la durthan gagne des niveaux, le telthor reçoit les DV correspondants et évolue comme la créature de base. La durthan peut affranchir son telthor à tout moment. Généralement, cela se passe dans un lieu viable pour la créature, car même la plus cruelle des durthans respecte les esprits de la terre. Si le telthor est ainsi libéré ou s'il meurt, la durthan pourra en acquérir un nouveau au terme d'un mois.

Au niveau 7, la durthan acquiert un second compagnon telthor. Chaque telthor peut avoir un nombre de DV inférieur ou égal au niveau de classe de la durthan et évolue en conséquence à chaque fois que la durthan gagne un niveau.

Résistance au froid (Ext). Au niveau 4 et au niveau 6, la durthan se montre de plus en plus robuste face aux basses températures et acquiert une résistance au froid, telle que l'indique la table.

Immunité contre le froid (Ext). Au niveau 9, la durthan devient complètement immunisée contre les dégâts du froid.

Froid absolu (Sur). Au niveau 10, la durthan peut faire appel à l'essence même de l'hiver glacial, qui recouvre chaque année de sa blancheur la Rashéménie, pour rendre ses sorts encore plus coriaces. Le DD de sauvegarde de tous ses sorts du registre du froid augmente de +2. Cette augmentation est cumulable avec celles qu'apportent les dons École renforcée et École supérieure.

esclavagiste thayen

Les esclavagistes thayens sont des malfrats cruels qui usent de leurs abjects pouvoirs pour enlever des créatures avant de briser leur volonté. Ils sont passés maîtres dans l'art de produire des esclaves dociles qui obéissent à leurs maîtres sans sourciller.

La plupart des esclavagistes thayens ont démarré leur carrière comme roublards, mais n'importe quelle classe peut donner un tel personnage, à l'exception du paladin. Les ensorceleurs et magiciens mauvais se tournent parfois vers cette classe de prestige, qui leur permet de gérer plus facilement leurs assistants, voire les sujets de leurs affreuses expériences. Certains guerriers et barbares maléfiques voient dans cette carrière l'expression naturelle de leur agressivité, ainsi qu'un

moyen efficace d'agrémenter leurs richesses, de quelques personnes vivantes. Bardes et rôdeurs ont moins de chances de s'intéresser à cette classe et peu de druides l'envisagent.

On trouve des esclavagistes thayens à travers tout Faerûn, en particulier là où s'échangent les esclaves. Ils travaillent et voyagent incognito, surtout dans les régions où l'esclavage est interdit par la loi. Il va sans dire que Thay regorge de toutes sortes d'esclavagistes thayens, dont beaucoup se rassemblent dans les grands marchés aux esclaves de Bézantur, Tyraturos et Eltabbar.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir esclavagiste thayen, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Race : humain.

Alignement : doit être mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Estimation, degré de maîtrise de 10 en Intimidation, degré de maîtrise de 5 en Maîtrise des cordes.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +2d6.

Spécial : le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de Thay, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de Thay).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'esclavagiste thayen (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Contrefaçon (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Estimation (Int), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (esclavagiste) (Sag), Psychologie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Esclavagiste thayenne

Illustration de Mike Dutton

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'esclavagiste thayen.

Armes et armures. L'esclavagiste thayen est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au maniement de la matraque, de la chaîne cloutée, du fouet et du filet, ainsi qu'au port des armures légères.

Sorts. Dès le niveau 1, l'esclavagiste thayen a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Il bénéficie d'un certain nombre de sorts par jour, comme l'indique la Table 2–5. Il doit apprendre et choisir ses sorts dans la liste de sorts de l'esclavagiste thayen, présentée plus loin. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau d'esclavagiste thayen. Pour pouvoir lancer un sort donné, l'esclavagiste doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort. Ses sorts en bonus sont fondés sur l'Intelligence et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence de l'esclavagiste. Quand il est indiqué que le personnage a accès à « 0 » sort d'un niveau donné, comme au niveau 1 où il obtient 0 sort de 1er niveau, cela signifie qu'il ne peut lancer que ses éventuels sorts en bonus. Les esclavagistes thayens préparent et lancent leurs sorts comme des magiciens.

Sévère correction (Ext). L'esclavagiste thayen est passé maître dans l'art d'infliger des punitions engendrant des blessures ne risquant pas de tuer. Il ne subit pas de malus lorsqu'il décide d'infliger des dégâts non-létaux avec une arme de corps à corps, à la place de dégâts létaux. L'esclavagiste peut également utiliser une arme de corps à corps pour infliger des dégâts non-létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais il reçoit dans ce cas un malus de –2 au jet d'attaque.

Attaque paralysante (Ext). Comme attaque mortelle, l'aptitude de classe d'assassin, si ce n'est que les esclavagistes thayens ont uniquement la possibilité de paralyser leurs victimes. Si l'esclavagiste thayen a des niveaux dans la classe d'assassin (voir le *Guide du Maître*), il peut alors additionner ses niveaux de classe d'assassin et d'esclavagiste thayen pour le calcul du DD de sauvegarde de son attaque paralysante. En revanche, il ne compte pas ses niveaux d'esclavagiste dans le calcul du DD des attaques mortelles de l'assassin.

TABLE 2—5 : L'ESCLAVAGISTE THAYEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e	4e
1	+0	+2	+0	+0	Attaque paralysante, sévère correction	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+0	Broyeur de volonté	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+1	—	1	0	—	—
4	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+1d6)	1	1	—	—
5	+3	+4	+1	+1	Attaque handicapante	2	1	0	—
6	+4	+5	+2	+2	—	2	1	1	—
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+2d6)	2	2	1	0
8	+6	+6	+2	+2	Frappe étourdissante	3	2	1	1
9	+6	+6	+3	+3	—	3	2	2	1
10	+7	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+3d6)	3	3	2	1

Broyeur de volonté (Ext). À partir du niveau 2, l'esclavagiste thayen est capable de briser la force d'âme d'une cible. Chaque fois que l'esclavagiste remporte un test d'Intimidation avec une marge d'au moins 10 points, son adversaire subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. De telles pertes se récupèrent au rythme de 1 point par jour de repos, mais la plupart des esclavagistes thayens laissent rarement le loisir à leurs esclaves de se rétablir.

Attaque sournoise (Ext). À partir du niveau 4, l'esclavagiste thayen inflige des dégâts supplémentaires sur une attaque sournoise, à l'instar de l'aptitude de classe du roublard. Ces dégâts supplémentaires augmentent aux niveaux 7 et 10. Si l'esclavagiste thayen a reçu la possibilité d'effectuer des attaques sournoises par le biais d'une autre source (par exemple, roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Attaque handicapante (Ext). Dès le niveau 5, l'esclavagiste thayen peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par l'esclavagiste thayen subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

Frappe étourdissante (Ext). Trois fois par jour, un esclavagiste thayen de niveau 8 ou supérieur peut déclarer son intention d'exécuter une frappe étourdissante avant toute attaque de corps à corps. Si son attaque porte, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + niveau d'esclavagiste thayen + modificateur d'Intelligence de l'esclavagiste thayen) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de –2 à la classe d'armure.

LISTE DE SORTS DE L'ESCLAVAGISTE THAYEN

Les esclavagistes thayens ont accès à tous les sorts de la liste suivante.

1er niveau. *Alarme, coup au but, déblocage, déguisement, détection de pensées, injonction, mains brûlantes, rayon affaiblissant, verrou du mage.*

2e niveau. *Délivrance de la paralysie, détection faussée, immobilisation de personne, invisibilité, modification d'apparence, terreur.*

3e niveau. *Antidétection, domination, immobilisation de monstre, injonction suprême, invisibilité suprême.*

4e niveau. *Brume mentale, dissimulation suprême, énergie négative, localisation de créature, voile.*

EXEMPLE D'ESCLAVAGISTE THAYEN

Reg Neroz est l'un des esclavagistes les plus redoutés de Thay, sillonnant sans cesse les terres de la mer Intérieure, en quête de captifs susceptibles d'être vendus sur les marchés de Bézantur et d'Eltabbar. Ses sbires rasent régulièrement des villages entiers pour ramener des esclaves en masse. La menace peut venir de la mer, par le biais d'une flotte de vaisseaux pirates accostant au beau milieu d'un petit port insouciant, ou par la terre, auquel cas les lieutenants de Reg opèrent à la tête de quelque tribu de malfrats. Reg Neroz évite soigneusement d'affronter directement les héros redresseurs de torts, qu'il laisse en pâture à ses hommes de main, pendant que lui s'éclipse discrètement en attendant de préparer une embuscade bien menée pour plus tard.

D'une beauté menaçante et d'une bonne éducation déconcertante, Reg Neroz dépense avec extravagance pour satisfaire ses goûts de luxe. En dépit de son impeccable sens de l'esthétique, il n'en demeure pas moins un homme foncièrement mauvais qui justifie ses abjectes occupations par des phrases telles que : « si je ne vends pas d'esclaves, quelqu'un d'autre le fera à ma place et avec beaucoup moins de clémence que je n'en montre. » Il possède des résidences et des forteresses dans de nombreuses contrées, toutes bien gardées et équipées du luxe qu'il affectionne tant.

Reg Neroz dit le Fouet. Humain (m), Rou7/esclavagiste thayen 7 ; FP 14 ; humanoïde de taille M ; DV 7d6+7 plus 7d6+7 ; pv 71 ; Init +10 ; VD 9 m ; CA 27 (contact 19, pris au dépourvu 21) ; B.B.A +10 ; Lutte +11 ; Att *épée courte +2* (+18 corps à corps, 1d6+3/19–20) ; ou arbalète légère de maître (+17 distance, 1d8/19–20) ; Out *épée courte +2* (+16/+11 corps à corps, 1d6+3/19–20) et *épée de précision* (+15/+10 corps à corps, 1d6+1/19–20) ; AS attaque handicapante, attaque paralysante, attaque sournoise (+6d6), sévère correction ; Part broyeur de volonté, esquive instinctive, esquive totale ; AL CM ; JS Réf +18, Vig +7, Vol +7 ; For 12, Dex 22, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 13.

Compétences et dons : Bluff +18, Concentration +8, Déplacement silencieux +23, Désamorçage/sabotage +12, Détection +16, Discrétion +23, Estimation +12, Évasion +16, Intimidation +18, Maîtrise des cordes +16, Perception auditive +16, Renseignements +11 ; Attaque en finesse, Combat à deux armes, Prestige, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Volonté de fer.

Sorts préparés (3/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort ; risque d'échec des sorts : 10 % ; niveau de lanceur de sorts : 7). 1er niveau : *déblocage, déguisement, rayon affaiblissant* ; 2e niveau : *détection faussée, immobilisation de personne, invisibilité* ; 3e niveau : *injonction suprême.*

Attaque handicapante (Ext). Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par Reg Neroz subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Force.

Attaque paralysante (Ext). Si Reg Neroz étudie sa ciblé pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise au corps à corps infligeant des dégâts, le coup peut paralyser la victime (jet de Vigueur DD 19 pour annuler). Si la victime rate son jet de Vigueur, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6+7 rounds.

Attaque sournoise (Ext). Chaque fois que Reg Neroz prend son adversaire au dépourvu ou en tenaille, les dégâts qu'il inflige sont augmentés de +6d6.

Sévère correction (Ext). Reg Neroz ne subit pas de malus lorsqu'il décide d'infliger des dégâts non-létaux avec une arme de corps à corps. Il peut également utiliser une arme de corps à corps pour infliger des dégâts non-létaux dans le cadre d'une attaque sournoise, mais il reçoit dans ce cas un malus de –2 au jet d'attaque.

Broyeur de volonté (Ext). Chaque fois que Reg remporte un test d'Intimidation avec une marge d'au moins 10 points, son adversaire subit un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse.

Esquive instinctive (Ext). Reg Neroz conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Il ne peut être pris en tenaille, si ce n'est par un roublard de niveau 18 ou supérieur.

Esquive totale (Ext). S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, Reg Neroz l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.

Possessions : chemise de mailles en mithral +4, épée de précision, épée courte +2, anneau de protection +3, cape de résistance +2, gantelets de Dextérité +4, amulette de Constitution +2, arbalète légère de maître, 10 carreaux.

Fanatique de la flamme noire

L'ordre de la Flamme noire, organisation secrète de tueurs investis au service divin de Kossuth, opère tel le poignard dissimulé du culte du Seigneur de Feu à Thay. Rompus aux sacrements du temple de Kossuth, les fanatiques de la Flamme noire puisent dans leur discrétion, leur magie divine et leur zèle extrémiste pour anéantir ceux qui ont offensé le Seigneur des Flammes. Même les puissants zulkirs sont susceptibles de provoquer l'ire de Kossuth, dans la mesure où l'ordre reste un intermédiaire de représailles privilégié et respecté, souvent employé par les riches et influents Thayens.

Les prêtres de Kossuth, les moines du culte, ainsi que les guerriers et roublards les plus dévoués deviennent très souvent fanatiques de la Flamme noire. Un petit nombre des membres de l'ordre sont des prêtres de haut rang du Seigneur de Feu, toujours à l'affût de dévots susceptibles de constituer de nouveaux fanatiques. Barbares et bardes montrent rarement la dévotion spirituelle demandée par la classe. Druides et rôdeurs sont trop rares à Thay, tandis que magiciens et ensorceleurs désireux de servir Kossuth préfèrent généralement emprunter la voie de la puissance profane, comme c'est le cas des dévots profanes. Les paladins restent bien entendu incompatibles avec l'ordre de la Flamme noire.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir fanatique de la Flamme noire, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : ne doit pas être bon.

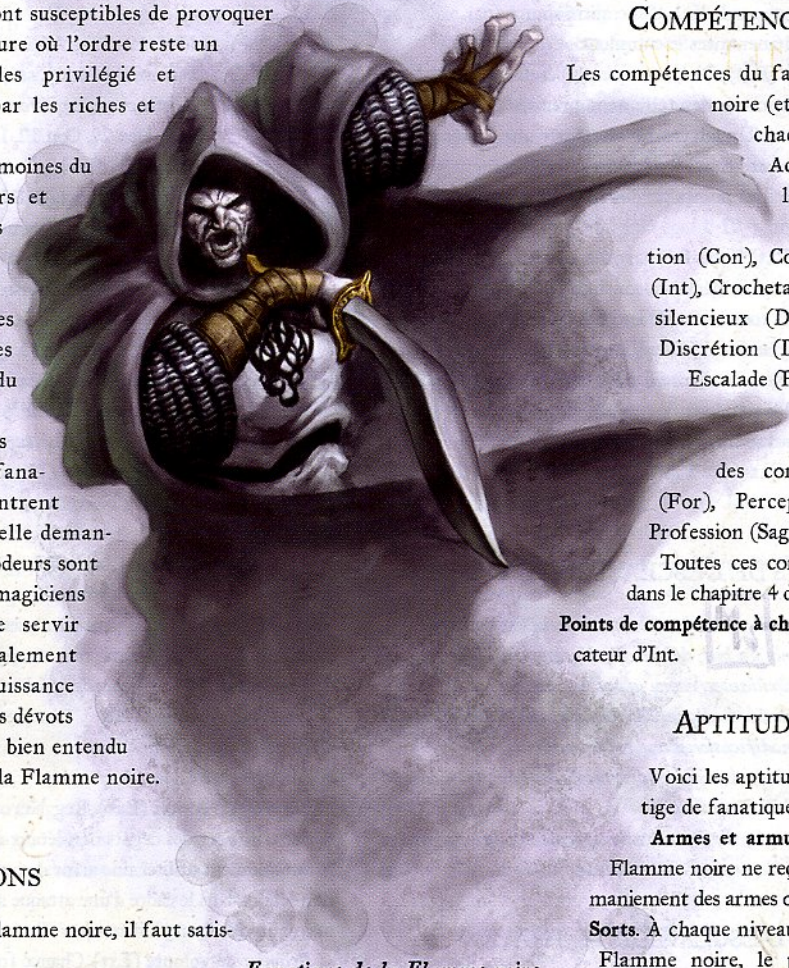
Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

Dons : Maniement des armes exotiques (kukri), Volonté de fer.

Sorts : faculté de lancer les sorts divins de 2e niveau.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6.

Spécial : Kossuth doit être la divinité tutélaire du personnage et ce dernier doit tuer un ennemi du culte pour nulle autre raison que celle d'entrer dans l'ordre de la Flamme noire.



Fanatique de la Flamme noire

Illustration de Matt Wilson

Compétences de classe

Les compétences du fanatique de la Flamme noire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de fanatique de la Flamme noire.

Armes et armures. Le fanatique de la Flamme noire ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque niveau pair de fanatique de la Flamme noire, le personnage obtient un

Table 2—6 : le fanatique de la Flamme noire

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Attaque mortelle, cœur de zélateur	—
2	+1	+3	+0	+3	Utilisation du poison	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise (+1d6)	—
4	+3	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	*Foulée implacable*	—
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	Flamme sacrée	—
8	+6	+6	+2	+6	—	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise (+3d6)	—
10	+7	+7	+3	+7	Immolation impie	+1 niveau effectif

niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise le 2e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Attaque mortelle (Ext). Comme l'aptitude de classe d'assassin, si ce n'est que les fanatiques de la Flamme noire n'ont pas la possibilité de paralyser leurs victimes. Si le fanatique de la Flamme noire a des niveaux dans la classe d'assassin (voir le *Guide du Maître*), il peut alors additionner ses niveaux de classe d'assassin et de fanatique de la Flamme noire pour le calcul du DD de sauvegarde de son attaque mortelle.

Cœur de zélateur (Sur). Le fanatique de la Flamme noire est immunisé contre la terreur, aussi bien magique que naturelle. À l'inverse de l'aura de bravoure du paladin, ceci n'a aucun effet bénéfique sur ses compagnons.

Utilisation du poison (Ext). Au niveau 2, le fanatique de la Flamme noire est capable d'utiliser le poison sans risque, à l'instar de l'assassin.

Attaque sournoise (Ext). Aux niveaux 3, 6 et 9, le fanatique de la Flamme noire bénéficie de dégâts accrus sur ses attaques sournoises. Étant donné que le fanatique de la Flamme noire a reçu la possibilité d'effectuer des attaques sournoises par le biais d'une autre source (comme la classe de roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

***Foulée implacable* (Mag)**. À partir du niveau 5, le fanatique de la Flamme noire peut une fois par jour, par le biais d'un simple pas, traverser des obstacles ou parcourir une distance, comme le permet le sort *porte dimensionnelle*. Le niveau de lanceur de sorts du fanatique est, dans ce cadre, égal à la moitié de son niveau global.

Flamme sacrée (Sur). Dès le niveau 6, le fanatique de la Flamme noire peut, sur commande et à volonté, embraser une unique arme en sa possession d'un feu noir et mortel. L'arme reçoit alors la propriété spéciale « de feu » et inflige donc 1d6 points de dégâts de feu lorsqu'elle touche, en plus de ses dégâts normaux. Une fois par jour, le fanatique de la Flamme noire peut conférer la propriété spéciale « de feu intense » à une arme en sa possession pour une durée de 1 minute.

Immolation impie (Sur). Une fois atteint le niveau 10, le fanatique de la Flamme noire consume entièrement d'un feu impie toutes les créatures tuées par son attaque mortelle ou par une de ses attaques sournoises. La seule manière de ramener à la vie un être ainsi anéanti consiste à recourir à une *résurrection suprême*, un *souhait* convenablement formulé suivi d'une *résurrection*, ou encore un sort de *miracle*.

Griffonnier aglarondien

Dans le ciel du bois de Yuir et des côtes de l'Aglarond planent les célèbres griffonniers aglarondiens, force d'élite de chevaliers aériens, au service de la Simbule et protecteurs de leur terre. Les griffonniers sont formés au combat aérien et apprennent à en maîtriser certaines techniques inédites. Guerriers, paladins et autres rôdeurs alimentent le gros de leurs rangs, mais on y trouve également quelques prêtres et magiciens.

Tous les griffonniers jouissent du statut de *velskoon* (officier intermédiaire) au sein de l'armée de l'Aglarond et sont en mesure de réquisitionner des soldats aglarondiens et de faire respecter la paix et la loi de la Simbule dans les limites de leur nation. Si nombre de griffonniers sont gardes de palais, éclaireurs, messagers ou capitaines de petites compagnies, ils bénéficient dans la pratique d'une grande liberté dans l'accomplissement de leur devoir. Les éclaireurs griffonniers évoluent dans les hauteurs des plaines de Thesk ou du plateau de Thay depuis lesquelles ils surveillent les armées des Magiciens Rouges. En raison de leur grande loyauté et de leurs aptitudes, de nombreux griffonniers sont amenés à entreprendre des missions périlleuses d'espionnage et d'infiltration, laissant leurs montures à plumage derrière eux, ne comptant alors que sur leur esprit vif et leur discrétion. Certains d'entre eux sont à ce point dignes de confiance, qu'ils agissent de manière autonome et selon leur propre idée, pour la cause de l'Aglarond.

En général, les PNJ griffonniers ne sont que des guerriers humains ou demi-elfes ayant sélectionné leurs dons et leurs compétences pour exceller dans le combat aérien, et non des personnages dotés de niveaux dans la classe même de griffonnier aglarondien. Les chefs griffonniers PNJ sont habituellement chargés de commander les forces armées de la Simbule et d'orchestrer la garde de son palais. Les PJ griffonniers, quant à eux, sont plutôt affectés dans quelque service spécial ou titulaires d'un titre honorifique. Le niveau du personnage dans cette classe de prestige n'est pas forcément en rapport avec son rang dans l'armée aglararondienne, même si les griffonniers les plus élevés dans la hiérarchie sont souvent de haut niveau.

Dés de vie : d8.

TABLE 2—7 : LE GRIFFONNIER AGLARONDIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	Attaque en vol, fidèle monture
2	+2	+3	+0	+0	Esquive aérienne totale
3	+3	+3	+1	+1	Science du combat monté (1)
4	+4	+4	+1	+1	Vol stationnaire
5	+5	+4	+1	+1	Science du combat monté (2)
6	+6	+5	+2	+2	Attaqué en piqué appuyée
7	+7	+5	+2	+2	Science du combat monté (3)
8	+8	+6	+2	+2	Esquive aérienne extraordinaire
9	+9	+6	+3	+3	Vol supérieur
10	+10	+7	+3	+3	Attaque en piqué dévastatrice

CONDITIONS

Pour devenir griffonnier aglarondien, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Bonus de base à l'attaque : +3.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Détection, degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 10 en Équitation.

Dons : Attaque au galop, Combat monté.

Spécial : le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de l'Aglarond, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de l'Aglarond).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du griffonnier aglarondien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de griffonnier aglarondien.

Armes et armures. Le griffonnier aglarondien est formé au maniement de toutes les armes courantes ou de guerre et au port des armures légères et intermédiaires. Il n'est pas formé au maniement des boucliers.

Attaque en vol. Dès lors que le griffonnier aglarondien est sur sa fidèle monture, il bénéficie, ainsi que son griffon, du don Attaque en vol, tel qu'il est décrit dans le *Manuel des Monstres*.

Fidèle monture. Lorsqu'il devient griffonnier aglarondien, il est fait don au personnage d'un griffon, monture aussi dévouée que liée à son cavalier. Cette dernière bénéficie des avantages indiqués par la Table 2–8, en fonction du niveau de griffonnier aglarondien du personnage.

Le type de créature du griffon reste inchangé et la monture ne reçoit pas d'autre pouvoir que ceux qui sont indiqués. Cependant, le griffonnier peut lui conférer son aptitude de réaliser certaines manœuvres. Il n'est pas possible de disposer de plus d'une fidèle monture à la fois, et le lien peut être rompu à tout moment, sans autre répercussion, par n'importe laquelle des deux parties. Une telle décision ne vient cependant pratiquement jamais du griffon, à moins que le griffonnier n'ait bafoué le code d'honneur des griffonniers détaillé plus loin.

Si le griffonnier est paladin, il peut désigner le griffon à la fois comme sa fidèle monture et comme son destrier de paladin. Dans ce cas, les pouvoirs de destrier détaillés dans la description du paladin du Chapitre 3 : personnages, du *Manuel des*

Griffonnière aglarondienne

Illustration de Matt Wilson

Joueurs, prévalent et se substituent à ceux de la présente Table 2–8, et le personnage ajoute ses niveaux de griffonnier aglarondien à ceux de paladin pour déterminer les pouvoirs acquis par sa fidèle monture.

TABLE 2—8 : LA MONTURE DU GRIFFONNIER

Niveau du griffonnier	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de Force
1–3	+2	+4	+2
4–6	+4	+6	+2
7–9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

Niveau du griffonnier. Niveau du personnage dans la classe de griffonnier aglarondien. Si la monture reçoit des niveaux négatifs, il convient de la considérer comme une monture d'un griffonnier de niveau adéquatement réduit.

DV sup. Il s'agit de dés de vie à dix faces (d10) supplémentaires, chacun s'ajustant normalement avec le modificateur de Constitution. Ces dés de vie supplémentaires ont aussi pour effet d'augmenter le bonus de base à l'attaque et les bonus de base aux jets de sauvegarde du griffon.

Aj. d'armure naturelle. Ce nombre s'ajoute au bonus d'armure naturelle à la CA existant du griffon.

Aj. de la Force. Ajoutez ce nombre à la valeur de Force du griffon. Cet ajustement n'est pas cumulatif.

Esquive aérienne totale (Ext). Dès le niveau 2, un griffonnier aglarondien chevauchant sa fidèle monture dans les airs bénéficie, tout comme son griffon, des avantages de l'esquive totale. Ainsi, s'ils se retrouvent exposés à une attaque qui donne normalement droit à un jet de Réflexes à ses cibles pour réduire les dégâts de moitié, le personnage et sa monture peuvent effectuer un seul jet de sauvegarde en prenant pour base le meilleur de leurs deux bonus aux jets de Réflexes. Si le jet est réussi, le griffonnier et sa fidèle monture évitent la totalité des dégâts. L'esquive aérienne totale n'est plus active dès lors que le griffon transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Au niveau 8, le griffonnier et sa monture bénéficient de l'esquive aérienne extraordinaire, qui fonctionne comme l'esquive aérienne totale, si ce n'est que les dégâts subis en cas d'échec sont réduits de moitié.

Science du combat monté (Ext). Aux niveaux 3, 5 et 7, le griffonnier aglarondien augmente d'un le nombre de tests d'Équitation qu'il peut réaliser chaque round pour invalider une attaque réussie contre sa monture (deux fois par round au niveau 3, trois fois par round au niveau 5 et quatre fois par round au niveau 7). La blessure est ainsi supprimée si le test d'Équitation du griffonnier se montre supérieur au résultat du jet d'attaque.

Vol stationnaire (Ext). Dès le niveau 4, si le griffonnier chevauche sa fidèle monture, cette dernière se montre capable de réaliser un vol stationnaire, à l'instar de certains dragons. Quelle que soit sa manœuvrabilité en vol, le griffon peut s'immobiliser et même voler à la verticale, soit vers le haut, soit vers le bas. Quand il fait ainsi du sur place, le griffon peut effectuer une attaque à outrance, mais pas recourir à ses pattes arrière.

Attaque en piqué appuyée (Ext). À partir du niveau 6, un griffonnier aglarondien monté est capable de diriger sa fidèle monture de manière à ce qu'elle réalise une attaque en piqué toute en puissance. Le griffon doit commencer son déplacement au moins 15 mètres au-dessus de sa cible et réaliser une charge pour attaquer simultanément avec ses deux pattes avant, ce qui correspond à une attaque unique infligeant 2d4 + (Bonus de Force × 1,5) points de dégâts. Le griffon peut dépasser sa cible et changer sa course après avoir asséné son attaque.

Vol supérieur (Ext). Dès le niveau 9, un griffonnier aglarondien chevauchant sa fidèle monture dans les airs voit la vitesse de déplacement en vol de cette dernière passer à 30 mètres (bonne). Le griffonnier sait comment stimuler sa monture pour qu'elle donne le meilleur d'elle-même.

Attaque en piqué dévastatrice (Ext). Arrivé au niveau 10, le griffonnier aglarondien voit sa monture infliger des dégâts doublés lors de ses attaques en piqué appuyées, comme si le griffon disposait du don Charge dévastatrice.

LE CODE D'HONNEUR DES GRIFFONNIERS

Le griffonnier a juré de protéger le peuple de l'Aglarond, d'obéir aux ordres de la Simbule et de ses fondés de pouvoirs, ainsi que de faire respecter la loi à travers le pays.

Montures de remplacement. Si la monture du griffonnier est tuée, le personnage pourra en obtenir une nouvelle sans frais dès sa prochaine montée de niveau dans la classe de prestige de griffonnier aglarondien. Certains griffonniers préfèrent rappeler leur monture à la vie ou la ressusciter à leurs frais pour gagner du temps. Il est nécessaire que le cavalier et sa nouvelle monture s'entraînent l'un avec l'autre pendant trois jours avant que le griffonnier ne reçoive ses avantages spéciaux. Si le griffonnier vient à perdre trois fois sa monture et qu'il ne remplace pas la dernière à ses propres frais, il obtient le statut d'ancien griffonnier, expliqué ci-dessous.

Anciens griffonniers. Tout griffonnier aglarondien qui perd trois fidèles montures ou transgresse le code d'honneur des griffonniers perd automatiquement les aptitudes spéciales conférées par sa classe de prestige.

Mage de guerre raumathari

Ennemis de l'antique Narfell, les sorciers raumathari d'antan étaient des évocateurs aux pouvoirs effrayants, dont les sorts étaient capables de pulvériser les armées démoniaques, comme le vent emporte la paille. Peu de mages aujourd'hui en vie ont étudié l'héritage de Raumathar, mais ces rares personnes constituent quelques-uns des hommes et des femmes les plus redoutables de tout Faerûn. Maniant l'épée et la magie avec une témérité sans faille et une vigueur dévastatrice, la poignée de mages de guerre raumathari qui persiste sur la face du monde représente un ordre, aussi esseulé que méconnu, d'aventuriers, d'explorateurs et de mercenaires en quête de batailles.

Dés de vie : d4.

CONDITIONS

Pour devenir mage de guerre raumathari, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Dons : Magie de guerre, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde) et un don de métamagie.

Sorts : faculté de lancer les sorts profanes de 3e niveau et connaissance d'au moins quatre sorts de l'école de l'Évocation.

Langues : faculté de lire le roushoum et les écrits imaskari (ce qui demande normalement un degré de maîtrise en Langue pour chacune de ces langues mortes).

Spécial : formation au maniement de toutes les armes de guerre.

Spécial : le personnage doit trouver un mentor disposant de niveaux dans la classe de mage de guerre raumathari et passer au moins dix jours à étudier sous sa tutelle. Pendant toute la durée de cette collaboration, aussi bien le mentor que le disciple doivent consacrer au moins 8 heures par jour à la formation.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du mage de guerre raumathari (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Décryptage (Int), Équitation (Dex), Profession (Sag) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de mage de guerre raumathari.

Armes et armures. Le mage de guerre raumathari ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de mage de guerre raumathari (à l'exception du niveau 5), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie et dont il maîtrise le 3e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Mage de guerre raumathari

Illustration d'Adam Rex

Focaliseur de guerre (Sur). Le mage de guerre raumathari peut procéder à un rituel spécial au terme duquel il obtiendra un focaliseur à partir d'une épée. L'épée ainsi transformée peut alors remplacer n'importe quelle composante matérielle valant moins de 50 po, nécessaire à l'incantation des sorts du mage de guerre raumathari. L'arme n'est pas consumée ni même abîmée quand on l'utilise en tant que focaliseur, mais doit être tenue en main au moment de lancer le sort. Par ailleurs, le mage de guerre raumathari reçoit un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sorts lorsqu'il jette un sort par le biais de son focaliseur de guerre.

Le processus qui aboutit à la création du focaliseur de guerre exige trois jours et une dépense de 1 000 po en composantes matérielles, ainsi qu'une épée de maître. Il est tout à fait possible de modifier une épée magique pour en faire un tel focaliseur. En revanche, il est impossible pour un même mage de guerre raumathari de disposer de plus d'un focaliseur de guerre à la fois. S'il vient à perdre cette arme, il devra recommencer entièrement la procédure s'il désire obtenir un nouveau focaliseur de guerre.

Canalisation de sort (Sur). Par une action libre, le mage de guerre raumathari est capable de lancer un sort par l'intermédiaire de son arme de corps à corps (généralement son épée) en même temps qu'il porte une

TABLE 2—9 : LE MAGE DE GUERRE RAUMATHARI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Canalisation de sort (I), focaliseur de guerre	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Incantation martiale (silencieuse)	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+1	+3	Canalisation de sort (II)	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+1	+4	Incantation martiale (statique)	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+1	+4	Épée transcendante	—
6	+4	+2	+2	+5	Incantation martiale (extension d'effet)	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+2	+5	Canalisation de sort (III)	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+2	+6	Incantation martiale (rapide)	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+3	+6	Canalisation de sort (IV)	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+3	+7	Incantation martiale (quintessence des sorts)	+1 niveau effectif

attaque avec elle. Il reçoit également un bonus à l'attaque égal au niveau du sort canalisé, applicable uniquement sur l'attaque en cours. Le sort canalisé est décompté du nombre de sorts que le mage de guerre raumathari peut lancer par jour. Le niveau de sort maximal autorisé et le nombre d'utilisations quotidiennes de ce pouvoir auquel a droit le personnage sont donnés ci-dessous.

Canalisation de sort	Niveau de sort maximal	Nombre de tentatives quotidiennes de canalisation
I	1er	1
II	2e	2
III	3e	3
IV	4e	4

Le nombre de tentatives quotidiennes représente une limite absolue, tous niveaux confondus. C'est-à-dire qu'un personnage doté de la canalisation de sort (IV) ne peut recourir à ce pouvoir 10 fois par jour en l'appliquant à des sorts de niveau variés, mais uniquement 4 fois.

La cible du sort canalisé n'est autre que la créature frappée par l'arme du mage de guerre, qui a droit à un jet de sauvegarde, si le sort en autorise un. Dans le cas de sorts qui peuvent cibler plus d'une créature, la canalisation limite les effets au seul adversaire attaqué. Si l'attaque échoue, le sort canalisé est tout de même dépensé. Il est nécessaire que le sort amené à être canalisé affiche « contact » comme portée, se manifeste par une attaque de rayon (auquel cas le rayon n'affecte que la créature attaquée) ou cible spécifiquement une créature. Ainsi, *sommeil* ne peut constituer un sort canalisé, dans la mesure où il n'affecte pas directement une créature ciblée.

Incantation martiale (Sur). Le mage de guerre raumathari peut, par une action libre, appliquer l'équivalent d'un unique don de métamagie à l'incantation d'un sort. Contrairement aux bardes et ensorceleurs, l'utilisation de la métamagie ne rallonge pas dans ce cas le temps d'incantation du sort. Au niveau 2, le mage de guerre peut recourir à ce pouvoir une fois par jour en appliquant l'équivalent du don Incantation silencieuse au sort en incantation martiale qu'il décide de lancer.

Au niveau 4, le mage de guerre bénéficie d'une seconde utilisation quotidienne de l'incantation martiale, qui prend la forme de l'équivalent du don Incantation statique.

Au niveau 6, le personnage reçoit une troisième utilisation quotidienne, exploitable sous la forme de l'équivalent du don Extension d'effet.

Au niveau 8, le mage de guerre gagne une quatrième utilisation quotidienne, qui correspond à l'équivalent du don Incantation rapide.

Au niveau 10, une cinquième utilisation quotidienne est conférée au personnage, équivalant au don Quintessence des sorts.

Maître du bois de Yuir

Illustration de Matt Cavotta et Steve Prescott

Épée transcendante (Sur). À partir du niveau 5, le DD de sauvegarde associé aux sorts que lance le mage de guerre raumathari par le biais de son focaliseur de guerre augmente de +1.

Maître du bois de Yuir

Les maîtres du bois de Yuir constituent un groupe d'élite de forestiers œuvrant pour la préservation de la forêt qui leur donne son nom contre toute influence maléfique. Ils s'évertuent à mettre un terme à la rétraction de ce noble bois qui recouvrait autrefois la totalité de la péninsule aglarondienne. Ils ont d'ailleurs réussi, dans certaines régions, à reboiser certaines portions de cette lande abandonnée. Les maîtres utilisent fréquemment les cercles de menhirs qui jalonnent le bois de Yuir, profitant de ces *portails* pour voyager rapidement d'un point à l'autre de la forêt. Ils sont aussi capables d'activer les *portails* pour se déplacer jusqu'en des terres lointaines et même en d'autres mondes.

La plupart des maîtres du bois de Yuir ont commencé comme rôdeurs, même s'il existe un certain nombre de druides dans leurs rangs. Les paladins au service de divinités de la nature peuvent se montrer intéressés par cette classe, tout comme certains guerriers et bardes. En revanche, les moines, les roublards, les ensorceleurs et les magiciens ont tendance à trouver que l'existence de maître du bois de Yuir, qui doit sans cesse rester vigilant pour garder la vie sauve, présente peu de terrains d'entente avec leurs aspirations.

Les maîtres du bois de Yuir passent l'essentiel de leurs journées à patrouiller dans la forêt, pour la garder des intrus qui pourraient la dégrader, que ce soit intentionnel ou non. Ils œuvrent de concert avec les demi-elfes de la forêt et se montrent traditionnellement loyaux envers le dirigeant de l'Aglarond. La Simbule occupe une place particulière dans leur cœur, dans la mesure où elle s'est davantage engagée en faveur de la protection du bois de Yuir que tous les autres récents souverains de l'Aglarond.

Les maîtres du bois de Yuir sont organisés selon une méritocratie relativement souple. Les membres de bas niveau sont simplement tenus de considérer avec attention la sagesse de ceux de plus haut niveau. Le responsable de leur organisation, pour lequel l'appellation « chef » ou « dirigeant » reste proscrite, est tout simplement la personne qui possède le plus de niveaux en tant que maître du bois de Yuir.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir maître du bois de Yuir, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Race : elfe ou demi-elfe.

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 10 en Survie.

Dons : Pistage, Vigilance.

Spécial : le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de l'Aglarond ou de la région des elfes des étoiles, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de l'Aglarond) ou Connaissances (folklore des elfes des étoiles).

Compétences de classe

Les compétences du maître du bois de Yuir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître du bois de Yuir.

Armes et armures. Le maître du bois de Yuir est formé au maniement de toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Sorts. À chaque nouveau niveau de maître du bois de Yuir, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Manipulation de cromlech (Sur). Une fois par jour et par niveau de classe, le maître du bois de Yuir peut activer les cercles de menhirs dispersés à travers le bois de Yuir. Ces cromlechs font office de *portails* à clef (voir le Chapitre 2 : Magie des *Royaumes Oubliés*) et transportent les utilisateurs jusqu'à tout autre cercle de menhirs du bois de Yuir ou jusqu'à Sildëyuir, royaume des elfes des étoiles. C'est le maître du bois de Yuir qui choisit le cromlech de destination. Une fois activé, le *portail* reste ouvert pendant 1 round entier. Pendant cette durée, toute créature qui touche l'un des menhirs se retrouve transportée jusqu'à la destination sélectionnée par le maître du bois de Yuir.

Au niveau 4, le maître du bois de Yuir est en mesure de se servir des *portails* de cromlech du bois de Yuir pour voyager jusqu'à n'importe quel cercle de pierres érigées contenu dans une région boisée de Faerûn, que la destination soit un point d'arrivée de *portail* ou non. En revanche, il est nécessaire que le personnage ait une bonne notion de l'endroit qu'il cherche à atteindre.

Au niveau 7, le maître du bois de Yuir est capable de retourner vers un cromlech du bois de Yuir depuis n'importe quel cercle de pierres érigées contenu dans une région boisée de Faerûn, que ce point d'origine soit une destination de *portail* ou non. Cela se traduit par le fait que le maître peut, sur un site idoine, créer un *portail* à sens unique persistant pendant 1 round, dès lors que la destination reste un cercle de menhirs du bois de Yuir.

Au niveau 10, le maître du bois de Yuir peut utiliser un cromlech pour se transporter jusqu'à tout cercle de menhir contenu dans une région boisée d'un autre monde, si tant est qu'il ait une bonne notion de l'endroit qu'il cherche à atteindre. Il peut également rejoindre le bois de Yuir depuis un cercle de menhirs situé sur un autre monde, que ce point d'origine soit une destination de *portail* ou non.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le maître du bois de Yuir bénéficie de l'esquive instinctive et conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu, à l'instar du roublard. Au niveau 5, il bénéficie de l'esquive instinctive supérieure, qui le préserve d'être pris en tenaille, si ce n'est par un roublard doté au moins de quatre niveaux de plus que lui. Si le maître du bois de Yuir est déjà issu d'une classe lui conférant l'esquive instinctive, il reçoit alors directement l'esquive instinctive supérieure au niveau 2.

***Passage sans trace* (Mag).** À partir du niveau 3, le maître du bois de Yuir peut recourir à l'équivalent du sort *passage sans trace* une fois par jour, en affectant jusqu'à une créature par niveau de classe.

***Communication avec les animaux* (Mag).** Dès le niveau 6, le maître du bois de Yuir peut communiquer avec les animaux, comme par le biais du sort correspondant et ce, à volonté.

Grâce sylvestre (Ext). À partir du niveau 9, le maître du bois de Yuir ajoute son modificateur de Charisme (s'il est positif) sous forme de bonus à ses jets de sauvegarde.

Table 2—10 : le maître du bois de Yuir

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+0	Manipulation de cromlech (bois de Yuir)	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+3	+0	Esquive instinctive	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+1	*Passage sans trace*	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+1	Manipulation de cromlech (Faerûn)	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+2	*Communication avec les animaux*	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+2	Manipulation de cromlech (retour)	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+2	—	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+3	Grâce sylvestre	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+3	Manipulation de cromlech (autres mondes)	+1 niveau effectif

pisteur nentyar

Assermentés à la protection des grandes forêts et au service du Nentyarch, druide à la tête du Cercle de Leth, les pisteurs nentyar arpentent les terres sauvages de l'Orient pour y éradiquer les germes du Mal et de l'infâme. Maîtrisant à la fois l'acier et la magie, le pisteur nentyar reste un héros autonome plein de ressources qui a appris à se fier à son propre jugement et n'hésite pas à affronter ceux qui risquent de porter atteinte à la forêt. Les pisteurs nentyar demeurent peu nombreux, mais un seul d'entre eux est capable de miracles lorsqu'il s'agit de servir les terres de son cœur.

Les barbares et les rôdeurs sont les plus représentés parmi les pisteurs nentyar, car la classe de prestige leur donne accès à une puissante magie sylvestre qui complémente à merveille leur adresse au combat. Les druides sont moins souvent attirés par cette classe, dans la mesure où d'une part, de nombreux sorts des pisteurs nentyar sont issus de la liste du druide et, d'autre part, les pisteurs ont juré de protéger les druides et de faire respecter leurs directives. Guerriers et roublards affichant un penchant pour les compétences liées à la nature se tournent parfois vers cette carrière, mais les ensorceleurs, les prêtres et les magiciens n'empruntent que très rarement cette voie.

La plupart des pisteurs nentyar sont humains, elfes ou volodnis.

Dés de vie : d6.

Pisteur nentyar

Illustration de Glen Angus

Conditions

Pour devenir pisteur nentyar, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : ne doit pas être mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Détection, degré de maîtrise de 4 en Fouille, degré de maîtrise de 8 en Survie.

Dons : Magie de guerre, Pistage, Vigilance.

Spécial : le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de Grand-Val, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de Grand-Val).

Compétences de classe

Les compétences du pisteur nentyar (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de pisteur nentyar.

Armes et armures. Le pisteur nentyar est formé au maniement de toutes les armes courantes ou de guerre et au port des armures légères. Il n'est pas formé au maniement des boucliers.

Sorts. Dès le niveau 1, le pisteur nentyar a la possibilité de lancer quelques sorts divins. Il bénéficie d'un certain nombre de sorts par jour, comme l'indique la Table 2–11. Il doit apprendre et choisir ses sorts dans la liste de sorts du pisteur nentyar, présentée plus loin. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à la somme de son niveau de pisteur nentyar et de son niveau de druide ou de prêtre (ou encore, la moitié de son niveau de rôdeur). Pour pouvoir lancer un sort donné, le pisteur doit avoir une Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort. Ses sorts en bonus sont fondés sur la Sagesse et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du pisteur nentyar. Les pisteurs nentyar préparent et lancent leurs sorts de pisteur comme des druides.

Déplacement facilité (Ext). Le pisteur nentyar se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la magie affectant la végétation de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Pistage accéléré (Ext). Un pisteur nentyar de niveau 2 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de –5 sur ses tests de Survie.

Table 2—11 : le pisteur nentyar

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e	4e	5e
1	+0	+2	+2	+0	Déplacement facilité	2	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+0	Pistage accéléré	2	1	—	—	—
3	+2	+3	+3	+1	Vivacité du cerf	3	2	1	—	—
4	+3	+4	+4	+1	Vue perçante du rapace	3	2	2	1	—
5	+3	+4	+4	+1	Cœur de lion	3	3	2	2	1

Vivacité du cerf (Sur). Dès le niveau 3, le pisteur nentyar voit sa vitesse de déplacement augmenter de 3 mètres quand il ne porte pas d'armure ou juste une armure légère et qu'il ne transporte pas une charge lourde.

Vue perçante du rapace (Ext). Le pisteur nentyar développe une vision hors du commun qui lui octroie un bonus de +4 à ses tests de Détection dès le niveau 4.

Cœur de lion (Sur). Au niveau 5, le pisteur nentyar se retrouve immunisé contre la terreur, aussi bien magique que naturelle. À l'inverse de l'aura de bravoure du paladin, ceci n'a aucun effet bénéfique sur ses alliés.

LISTE DE SORTS DU PISTEUR NENTYAR

Les pisteurs nentyar ont accès à tous les sorts de la liste suivante.

1er niveau. *Collet, communication avec les animaux, coup au but, détection de la magie, détection du poison, enchevêtrement, lumière, passage sans trace, peau d'écorce, projectile magique, saut, soins légers.*

2e niveau. *Bourrasque, communication avec les plantes, flou, forme d'arbre, guérison des maladies, incinérateur d'Aganazzar* (RO), *neutralisation du poison, rayon de lune* (RO), *résistance aux énergies destructives, soins modérés.*

3e niveau. *Affûtage, détection de l'invisibilité, extinction des feux, flamme verte*, invisibilité, liberté de mouvement, mur de vent, sabre de lune* (RO), *soins importants.*

4e niveau. *Annulation d'enchantement, arme magique suprême, communion avec la nature, contrôle des vents, mur d'épines, sphère de force*, voyage par les arbres.*

5e niveau. *Cercle de guérison, colonne de feu, force du colosse, orientation, voie lunaire* (RO).

* Nouveau sort, détaillé dans le Chapitre 4 : magie et sorts.

seigneur de l'ombre de Telflamme

Les maîtres de l'Ombre de Telflamme constituent l'une des guildes de voleurs les plus importantes de Faerûn, organisation secrète aussi cupide et impitoyable que les Masques de la nuit de Port-Ponant ou les Voleurs de l'ombre de l'Amn. Telflamme, cité portuaire de Thesk, placée sous le joug aussi subtil que voilé de cette guilde, reste un centre d'échange privilégié pour toute marchandise, légale ou illicite.

Les maîtres de l'Ombre accueillent des bandits, des meurtriers et des voyous de toutes aptitudes, qu'il s'agisse d'assassins, d'experts, de guerriers, d'hommes d'armes, de maîtres des ombres ou de roublards. Un petit nombre de prêtres dévoués à Mask appartiennent à la guilde, tout comme quelques lanceurs de sorts profanes chez qui la cupidité est plus forte que la vertu. Mais au-dessus de tous ces criminels, se dressent les seigneurs de l'Ombre de Telflamme, ambassadeurs secrets de l'injustice, qui exigent une obéissance sans faille de leurs nombreux sbires. Des personnages issus d'autres classes occupent peut-être des postes importants au sein de la guilde, mais ce sont les seigneurs de l'Ombre qui prennent les décisions.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur de l'Ombre de Telflamme, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Race : le personnage doit posséder l'archétype ombreux, obtenu par l'intermédiaire d'un rituel spécial en l'honneur de Mask (cf. Chapitre 6 : monstres de l'Orient). Des membres respectables de la guilde des maîtres de l'Ombre peuvent se débrouiller pour accéder au rituel de transformation en réalisant un don de 2 000 po auprès du temple de Mask de Telflamme. Pour les autres, il faudra au moins débourser 10 000 po et rendre quelque service aux prêtres de Mask. Il reste possible pour un personnage qui n'est pas un ombreux de prétendre à la classe de prestige de seigneur de l'Ombre de Telflamme, mais il devra alors satisfaire aux conditions liées aux sorts qui sont données plus bas.

Alignement : ne doit pas être bon.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 10 en Discrétion.

Dons : Attaque éclair, Combat en aveugle, Esquive, Souplesse du serpent.

Sorts : si le personnage n'est pas un ombreux, il doit être en mesure de se téléporter par les ombres (comme le permet l'aptitude de classe du maître des ombres) ou être capable d'utiliser *porte dimensionnelle*, sous forme de sort ou de pouvoir magique.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +2d6.

Spécial : le personnage doit être en mesure de prendre les dons régionaux de Thesk, soit parce qu'il s'agit de sa région natale, soit parce qu'il a un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de Thesk).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur de l'Ombre de Telflamme (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de seigneur de l'Ombre de Telflamme.

Armes et armures. Le seigneur de l'Ombre de Telflamme ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

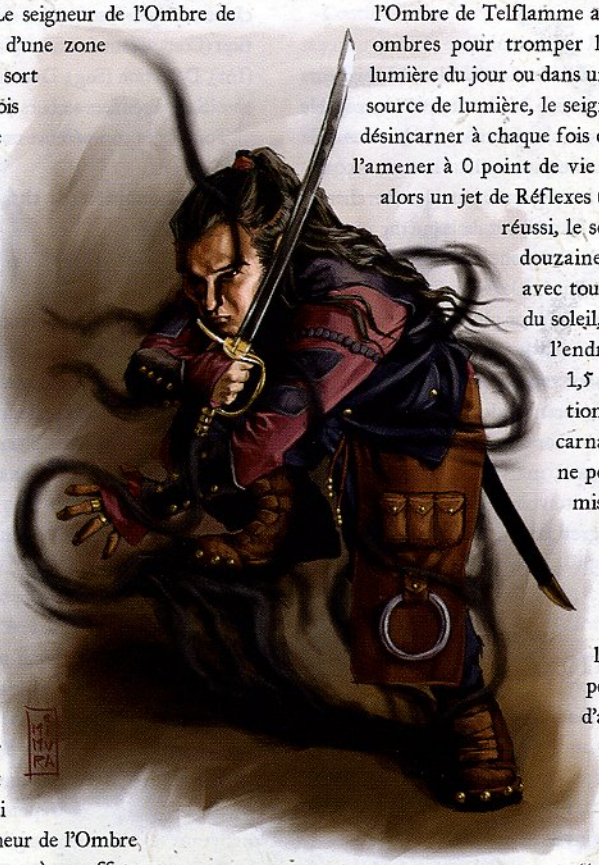
Sorts. Dès le niveau 1, le seigneur de l'Ombre de Telflamme a la possibilité de lancer quelques sorts profanes. Il bénéficie d'un certain nombre de sorts par jour, comme l'indique la Table 2–12. Il doit apprendre et choisir ses sorts dans la liste de sorts du seigneur de l'Ombre de Telflamme, présentée plus loin. Le niveau de lanceur de sorts du personnage est égal à son niveau de seigneur de l'Ombre de Telflamme. Pour pouvoir lancer un sort donné, le seigneur de l'ombre doit avoir une Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort. Ses sorts en bonus sont fondés sur l'Intelligence, et le jet de sauvegarde de la cible s'accompagne d'un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du seigneur de l'Ombre. Quand il est indiqué que le

personnage a accès à « 0 » sort d'un niveau donné, comme au niveau 1 où il obtient 0 sort de 1er niveau, cela signifie qu'il ne peut lancer que ses éventuels sorts en bonus. Les seigneurs de l'Ombre préparent et lancent leurs sorts comme des magiciens.

Vision dans l'ombre. Investi d'un lien mystique avec les ombres et l'obscurité, le seigneur de l'Ombre bénéficie d'une forme supérieure de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. Il peut voir dans tous types de ténèbres, d'origine magique ou non, sans la moindre gêne.

Téléportation par les ombres (Sur). Le seigneur de l'Ombre de Telflamme a la faculté de se déplacer d'une zone d'ombre à l'autre comme s'il employait le sort *porte dimensionnelle*. Ce pouvoir est toutefois plus limité que le sort, en ce sens que le personnage doit impérativement partir d'une zone d'ombre et apparaître au niveau d'une autre. Il peut parcourir jusqu'à 6 mètres par jour et par niveau de cette manière. Il peut diviser ce total en autant de sauts qu'il le souhaite, mais chaque saut, aussi court soit-il, compte au moins pour 3 mètres et tout saut est arrondi au multiple de 3 mètres supérieur pour ce qui est de déterminer la distance utilisée. Si le seigneur de l'Ombre de Telflamme possédait déjà cette aptitude par le biais d'une autre classe, ce pouvoir ne lui confère aucun autre bénéfice.

Flou obscur (Sur). À partir du niveau 2, le seigneur de l'Ombre de Telflamme bénéficie d'une forme peu courante de défense. Ainsi, chaque fois qu'il n'est pas exposé à la lumière du jour ou dans une zone éclairée directement par une source de lumière, les ombres voilent le moindre de ses mouvements, ce qui lui confère l'équivalent du sort *flou*. Le seigneur de l'Ombre peut choisir d'activer ou de mettre un terme à ces effets par une action libre.



Seigneur de l'Ombre de Telflamme

Illustration de Raven Mimura

***Traversée des ombres* (Mag).** À partir du niveau 3, le seigneur de l'Ombre de Telflamme peut recourir une fois par jour à *traversée des ombres*, comme un lanceur de sorts dont le niveau est égal à son niveau de seigneur de l'Ombre. S'il possédait déjà la faculté d'utiliser *traversée des ombres* en tant que pouvoir magique, le personnage a alors droit à deux utilisations quotidiennes de cette aptitude.

Jaillissement des ténèbres (Ext). Au niveau 4, le seigneur de l'Ombre de Telflamme apprend à bondir depuis l'ombre pour attaquer. Chaque fois qu'il recourt à un pouvoir, un sort ou quelque effet du registre de la téléportation (comme son pouvoir de téléportation par les ombres), le personnage peut effectuer une attaque à outrance à la fin de la téléportation. Le seigneur de l'Ombre doit avoir une ligne de mire sur sa cible depuis son point d'origine et l'endroit vers lequel il se téléporte doit lui permettre d'asséner une attaque de corps à corps sur son adversaire avec l'arme qu'il tient en main au départ de l'action.

Désincarnation par les ombres (Sur). Au niveau 5, le seigneur de l'Ombre de Telflamme a appris à se servir de sa maîtrise des ombres pour tromper la mort. S'il n'est pas exposé à la lumière du jour ou dans une zone éclairée directement par une source de lumière, le seigneur de l'Ombre a une chance de se désincarner à chaque fois qu'il subit des dégâts suffisants pour l'amener à 0 point de vie ou moins. Le personnage effectue alors un jet de Réflexes (DD 5 + dégâts infligés). Si le jet est réussi, le seigneur de l'Ombre se désagrège en douzaines de volutes d'ombre et disparaît, avec tout ce qu'il portait. Au prochain lever du soleil, le seigneur de l'Ombre réapparaît à l'endroit de son choix, situé à moins de 1,5 km du lieu où eut lieu la désincarnation. Pendant toute la période de désincarnation, le personnage n'existe pas ; il ne peut rien faire, pas plus que ses ennemis ne peuvent lui nuire.

Attaque mortelle (Ext). Dès le niveau 6, le seigneur de l'Ombre de Telflamme a la possibilité d'effectuer des attaques mortelles, comme l'aptitude de classe de l'assassin. Si le personnage a des niveaux dans la classe d'assassin (voir le *Guide du Maître*), il peut alors additionner ses niveaux de classe d'assassin et de seigneur de l'Ombre de Telflamme pour le calcul du DD de sauvegarde de son attaque mortelle.

Liste de sorts du seigneur de l'Ombre de Telflamme

Les seigneurs de l'Ombre de Telflamme ont accès à tous les sorts de la liste suivante.

1er niveau. *Cécité/surdité, contact glacial, déblocage, invisibilité, lévitation, masque d'ombres* (RO), *poussière d'ombres* (RO), *ténèbres, vision dans le noir.*

Table 2—12 : le seigneur de l'Ombre de Telflamme

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 1er	2e	3e
1	+0	+2	+0	+0	Vision dans l'ombre, téléportation par les ombres	0	—	—
2	+1	+3	+0	+0	Flou obscur	1	—	—
3	+2	+3	+1	+1	*Traversée des ombres*	1	0	—
4	+3	+4	+1	+1	Jaillissement des ténèbres	2	1	—
5	+3	+4	+1	+1	Désincarnation par les ombres	2	1	0
6	+4	+5	+2	+2	Attaque mortelle	2	2	1

2e niveau. *Antidétection, baiser du vampire, déplacement, invisibilité suprême, lueur noire* (RO), *marche dans les airs, rapidité.*

3e niveau. *Confusion, détection de la scrutation, double illusoire, éclair des ténèbres* (RO), *invisibilité de groupe, porte dimensionnelle.*

seigneur putride de Talona

Prêtres corrompus qui se complaisent dans la putréfaction, les seigneurs putrides de Talona sont craints et honnis à travers tout l'Inaccessible Orient. Leur malédiction a su transformer les contrées occidentales de la forêt de Rawlin en un abject enfer verdâtre accueillant monstres contagieux et poisons mortels. Pire encore, les seigneurs putrides cherchent à infecter les proches étendues de lande et de forêt de la même morbide condition. Sous la tutelle de l'immonde Gangrené, ces fidèles de Talona supervisent la horde noire de la forêt de Rawlin, légion infectée qu'ils poussent à opprimer les régions environnantes (pour plus de renseignements sur le Gangrené et ses sbires, veuillez consulter le Chapitre 9 : Grand-Val).

La plupart des seigneurs putrides sont recrutés parmi les prêtres, les druides et les rôdeurs maléfiques qui vénèrent Talona, Mère de Tous les Fléaux. Une poignée de guerriers, de barbares et de sorciers sont devenus capitaines des armées du Gangrené, mais dans la mesure ou le prétendant à cette classe de prestige doit avoir accès à la magie divine, de tels personnages ne peuvent l'intégrer sans se multiclasser avec une classe de lanceur de sorts divins.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur putride de Talona, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Alignement : doit être mauvais.

Dons : Vigueur surhumaine.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 4e niveau.

Spécial : formation au maniement de la coutille. Un druide qui manie une coutille enfreint son serment spirituel, mais il est tout à fait possible de sélectionner le don Maniement d'une arme de guerre (coutille) tout en s'abstenant de s'en servir jusqu'à ce qu'on satisfasse à toutes les conditions pour être seigneur putride.

Divinité tutélaire : Talona.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur putride de Talona (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de seigneur putride de Talona.

Armes et armures. Le seigneur putride de Talona ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures. Les druides qui adoptent cette classe de prestige ne sont plus tenus de respecter leurs restrictions en termes d'armes et d'armures, dans la mesure où les seigneurs putrides de Talona méprisent de toute façon les conventions de la tradition druidique.

Sorts. À chaque nouveau niveau de seigneur putride de Talona (à l'exception des niveaux 6 et 10), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise le 4e niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Domaine de prestige des Hérauts de la putréfaction. Au niveau 1, le seigneur putride de Talona accède au domaine de prestige des Hérauts de

domaines de prestige

Le seigneur putride de Talona a accès au domaine de prestige des Hérauts de la putréfaction. Un domaine de prestige fonctionne de la même manière qu'un domaine de prêtre normal : le personnage se voit accorder des pouvoirs associés à son domaine et accède à une liste spéciale de sorts. Tout seigneur putride de Talona ayant des niveaux de prêtre peut, au moment de préparer ses sorts, choisir un sort du domaine de prestige des Hérauts de la putréfaction en tant que sort de domaine, pour chaque niveau de sort accessible.

Les personnages qui n'ont que les facultés magiques du druide ou du rôdeur reçoivent, en même temps que l'accès au domaine de prestige, un sort de domaine supplémentaire par jour pour chaque niveau de sort. Sur ce plan, ils équivalent à des prêtres associés à un unique domaine. Le personnage ne reçoit de sorts de domaines supplémentaires que pour les niveaux de sorts auxquels il a normalement accès. Ainsi, les rôdeurs, dont les facultés magiques s'arrêtent au 4e niveau de sort, ne reçoivent pas les sorts de domaine du 5e au 9e niveaux.

DOMAINE DE PRESTIGE DES HÉRAUTS DE LA PUTRÉFACTION

Divinité : Talona.

Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures putréfiées, ainsi que les animaux et plantes d'alignement mauvais, comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de prestige des Hérauts de la putréfaction

1 Immobilisation d'animal	6 Doigt de mort
2 Nuée de boules de neige de Snilloc (RO)	7 Contrôle des plantes
3 Contagion	8 Flétrissure
4 Terreur	9 Absorption d'énergie
5 Cône de froid	

la putréfaction, détaillé dans l'encart. Le domaine s'associe alors à la table de progression d'une classe de lanceur de sorts divins du personnage.

Sang putride (Ext). Le seigneur putride de Talona est totalement immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique. Les créatures putréfiées (voir le Chapitre 6 : monstres de l'Orient) ne s'attaquent pas au personnage, à moins qu'il ne les ait lui-même agressées, mais peuvent s'en prendre à ses compagnons.

Maître malsain. Tous les compagnons animaux du seigneur putride sont des créatures putréfiées (voir cet archétype dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient). Cela n'a pas d'influence sur le nombre de compagnons animaux dont il peut disposer.

Contact putréfiant (Sur). Dès le niveau 3, le seigneur putride de Talona peut, par une action simple, tenter de réussir une attaque de contact au corps à corps pour contaminer ses victimes de la putréfaction de Talona. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Putréfaction de Talona. Maladie surnaturelle : inoculation spéciale, jet de Vigueur (DD 10 + niveau de classe du seigneur putride + modificateur de Sagesse du seigneur putride), temps d'incubation 1d6 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et de 1d4 points de Charisme. Contrairement aux maladies normales, la putréfaction de Talona continue d'agir jusqu'à ce que la victime se retrouve avec une valeur de 0 en Constitution (et donc meure) ou une valeur de Charisme de 0 (ce qui peut en faire une créature putréfiée, si elle est de type adéquat) ou encore bénéficie d'un sort de *guérison des maladies* ou d'effets magiques similaires.

Successivement aux niveaux 5, 7 et 9, le seigneur putride de Talona reçoit une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir.

Esprit putride (Sur). Arrivé au niveau 4, le seigneur putride de Talona peut, une fois par jour et par une action simple, établir un contact mental avec une (et une seule) créature putréfiée située dans un rayon de 18 mètres et la dominer (comme par le biais du sort *domination universelle*). Ce lien mental persiste jusqu'à 1 minute par niveau de seigneur putride et porte jusqu'à 1,5 km. Tant que le contact est actif, le seigneur putride peut se concentrer pour recevoir les impressions sensorielles de la créature ou lui donner des instructions. La créature suit les ordres de son mieux et n'a pas besoin d'être constamment guidée dans l'exécution de ses tâches.

La créature putréfiée a droit à un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe du seigneur putride + modificateur de Sagesse du seigneur putride) pour résister aux effets de ce pouvoir.

Coutille noire (Sur). À partir du niveau 6, toute coutille maniée par le seigneur putride de Talona reçoit la propriété spéciale « de froid intense » et inflige donc +1d6 points de dégâts de froid supplémentaires sur une attaque réussie, plus 2d10 points sur un coup critique. Par ailleurs, le seigneur putride peut délivrer son contact putréfiant en réussissant une simple attaque de corps à corps avec sa coutille.

Coup corrupteur (Sur). La coutille noire d'un seigneur putride de Talona de niveau 8 inflige des blessures sanglantes. Toute créature frappée par la coutille noire subit ainsi 1 point de dégâts par round à chaque tour de jeu du seigneur putride. Plusieurs attaques réussies sur une même cible n'aggravent pas les effets : une créature est ensanglantée ou elle ne l'est pas. Les dégâts engendrés par la blessure sanglante continuent d'être infligés jusqu'à ce que l'hémorragie soit endiguée par un test de Premiers secours réussi (DD 20) ou que la victime reçoive des soins magiques.

Cœur hivernal (Ext). Au niveau 10, le sang contaminé du seigneur putride de Talona engendre des répercussions dramatiques sur sa physiologie. Sa peau noircit et se crevasse, apparaissant froide et visqueuse au contact. Le personnage ne saigne pourtant pas, pas plus qu'il ne souffre des effets de cette transformation. Son type de créature devient « plante », ce qui signifie, entre autres choses, qu'il est immunisé contre le poison, les effets de *sommeil*, les effets mentaux, la paralysie, la métamorphose, les coups critiques, les attaques sournoises et les sorts et effets qui n'affectent que les humanoïdes.

Illustration de Sam Wood

Seigneur putride

Table 2—13 : le seigneur putride de Talona

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Domaine de prestige des Hérauts de la putréfaction, sang putride	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+3	+3	Maître malsain	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	Contact putréfiant (1/jour)	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+4	Esprit putride	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Contact putréfiant (2/jour)	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+5	Coutille noire	—
7	+5	+2	+5	+5	Contact putréfiant (3/jour)	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+6	Coup corrupteur	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	Contact putréfiant (4/jour)	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+7	Cœur de l'hiver	—

Régions & Dons

L'Inaccessible Orient est une plaque tournante du commerce de Faerûn, et en tant que tel, on y trouve une variété de techniques de combat, de secrets occultes et de talents uniques inconcevable dans d'autres contrées. Des personnes de tout Faerûn voyagent jusqu'aux citées surpeuplées de Thesk ou dans les sombres forêts d'Aglarond à la recherche d'un savoir caché, espérant obtenir un avantage décisif pour parvenir à leur but.

Régions natales des personnages

Les régions disponibles pour les personnages originaires de l'Inaccessible Orient sont Aglarond, Grand-Val, Narfell, Rashéménie, Thay, Thesk et les Terres de la Horde. Il est bien sûr également possible de jouer en Orient un personnage natif d'une autre région de Faerûn et ayant voyagé jusqu'ici, mais les personnages humains nés en Orient doivent choisir l'une de ces régions. Les personnages non-humains les plus courants en Orient sont les demi-elfes, les demi-orques, les elfes des bois, elfes sauvages, les gnomes des roches, les halfelins pied-léger, les nains d'écu et les nains gris. Un non-humain qui choisit l'une de ces régions peut être originaire de l'Orient s'il le souhaite.

Ce chapitre présente et détaille trois nouvelles régions humaines : Altumbel, bief des Magiciens et Shous expatriés, ainsi que quatre régions non-humaines : elfe des étoiles, gnoll, taer et volodni.

comment lire les régions ?

Une région est décrite selon les critères suivants.

Classes privilégiées. À chaque région sont associées une ou plusieurs classes privilégiées, qui sont particulièrement courantes ou représentatives du territoire ou de la race. Un personnage appartenant à une classe privilégiée de sa région natale obtient l'accès aux dons régionaux et acquiert gratuitement un lot de son choix parmi les équipements supplémentaires correspondant à cette région. Inversement, un personnage n'appartenant pas à l'une des classes privilégiées par sa région natale ne peut choisir de dons régionaux et n'obtient aucun équipement supplémentaire.

Langues d'office. Un personnage natif de la région connaît automatiquement toutes les langues indiquées ici.

Langues supplémentaires. Un personnage de 1er niveau ayant une haute valeur d'Intelligence doit choisir ses langues supplémentaires parmi la liste de sa région natale, telle que présentée sur cette ligne.

Dons régionaux. La liste des dons associés à la région. Les dons régionaux sont généralement réservés aux personnages ayant choisi cette région et appartenant à une classe privilégiée pour cette région. Cependant, un personnage ayant un degré de maîtrise de 2 en Connaissances (folklore de la région) peut lui aussi choisir les dons régionaux de ce territoire ou de cette race.

Équipement supplémentaire. Un personnage appartenant à une classe privilégiée de sa région natale acquiert gratuitement au niveau 1 un lot de son choix parmi ceux détaillés dans cette entrée. Il n'obtient qu'un des lots, pas tous ! Les objets suivis d'une astérisque (*) sont de qualité supérieure (i.e. « de maître »).

Les régions des personnages de niveau 2 ou plus

Les personnages d'une race puissante peuvent avoir un niveau global équivalent de 2, 3 ou 4 lors de la création, bien qu'ils n'aient qu'un niveau de classe. Si leur classe est privilégiée par leur région, ils en reçoivent alors normalement les avantages (accès aux dons régionaux

et équipement supplémentaire gratuit) comme n'importe quel autre personnage. Cependant, comme les personnages de niveau supérieur à 1 sont généralement créés avec une richesse correspondant à leur niveau global équivalent (NGE), l'équipement régional leur est de moindre utilité.

Les personnages qui possèdent des dés de vie raciaux avant d'obtenir leur premier niveau de classe peuvent tout de même choisir une région. Ils en obtiennent alors les avantages habituels, et peuvent choisir autant de dons régionaux que le leur permet leur niveau global lorsqu'ils prennent leur premier niveau de classe. Par exemple, un taer est créé avec deux DV (ou niveau) raciaux de géant. Il peut sélectionner des dons régionaux lors de son choix de don du niveau 1 (pris en tant que géant) et du niveau 3 (pris en tant que classe privilégiée pour sa région).

Région d'Altumbel

Située à l'extrémité occidentale de la péninsule aglarondienne, le petit royaume d'Altumbel est peuplé presque exclusivement d'humains, pour la plupart pêcheurs ou pirates. Les autres races, particulièrement les elfes, y sont accueillies avec froideur, voire avec hostilité. Ce royaume est considéré par ses voisins comme passéiste et renfermé sur lui-même, et pourtant les fourbes marchands de Spandeliyon naviguent sur toute la mer Intérieure en quête de profit.

Classes privilégiées : guerrier, prêtre, roublard.

Langues d'office : commun, aglarondan.

Langues supplémentaires : aqueux, chondathan, chessentan, rashémi, sérusan.

Dons régionaux : Fibre commerciale (RO), Impétueux (RO), Milice (RO).

Équipement supplémentaire : (A) trident* ou hache d'armes* ; ou (B) armure de cuir clouté* et *potion de nage* ; ou (C) arbalète légère et 20 carreaux*.

Région du bief des Magiciens

Le bras de la mer Intérieure situé entre la péninsule aglarondienne et Chessenta est appelé le bief des Magiciens. Les cités indépendantes de la côte sud de l'Aglarond ont longtemps été convoitées par l'Unther, Chessenta et, plus récemment, par Thay.

Classes privilégiées : barde, magicien, roublard.

Langues d'office : commun, untheric.

Langues supplémentaires : aglarondan, chessentan, elfe, mulhorandi, orque, sérusan.

Dons régionaux : Instruction profane (RO), Magocratie courtoise (RO), Débrouillard (RO).

Illustration de Adam Rex

Shou expatriée

Équipement supplémentaire : (A) armure de cuir clouté* ; ou (B) arbalète légère* ; ou (C) un parchemin contenant un sort de 2e niveau et 3 pierres à tonnerre.

Région des elfes des étoiles

La presque totalité des elfes des étoiles vivent à Sildëyuir, un demi-plan dont l'existence est gardée secrète et qu'on peut atteindre en passant par les cromlechs de la forêt de Yuir. Cette région décrit donc un elfe élevé dans ce refuge extradimensionnel.

Classes privilégiées : barde, druide, ensorceleur, guerrier.

Langues d'office : commun, aglarondan, elfe.

Langues supplémentaires : abyssal, aérien, infernal, mulhorandi, rashémi, sylvestre.

Dons régionaux : Aisance sylvestre (voir page 42), Artiste (RO), Forestier (RO).

Équipement supplémentaire : (A) épée longue* ou lance* ; ou (B) chemise de mailles* et luth* ; ou (C) arc long*.

Région gnoll

Les gnolls que l'on peut rencontrer en Orient sont le plus souvent des citoyens thayens au services des Magiciens Rouges. En conséquence, cette région décrit un gnoll originaire de Thay.

Classes privilégiées : barbare, druide, guerrier, rôdeur, roublard.

Langues d'office : commun, gnoll.

Langues supplémentaires : abyssal, draconien, gobelin, infernal, mulhorandi, rashémi.

Dons régionaux : Allonge importante (voir page 42), Brute (RO), Impétueux (RO).

Équipement supplémentaire : (A) hache d'armes* ou épieu* ; ou (B) armure d'écailles à pointes* ; ou (C) arc court composite (bonus de For max. +2) et 20 flèches*.

Région des shous expatriés

Les cités marchandes de Thesk accueillent des milliers d'humains d'origine Shou. Ces immigrants, réfugiés ou expatriés, recherchent à l'extrémité ouest de la voie Dorée une terre où entamer une vie nouvelle. Au sein d'une majorité de paysans et d'artisans, on trouve aussi quelques aventuriers curieux de découvrir ce pays barbare qu'on nomme Faerûn.

Classes privilégiées : ensorceleur, guerrier, moine, roublard.

Langues d'office : commun, shou.

Langues supplémentaires : draconien, durparin, gobelin, mulhorandi, rashémi, tuigan.

Dons régionaux : Discipline (RO), Fibre commerciale (RO), Suprématie spirituelle (RO).

Équipement supplémentaire : (A) katana (i.e. épée bâtarde de maître) ; ou (B) chemise de mailles* et *potion de grâce féline* ; ou (C) nunchaku*.

Région des taers

Les taers sont originaires des montagnes glacées de l'Inaccessible Orient, principalement les pics Géants de Narfell et les montagnes de Bordglacé du Nord Pays. Cette région représente un taer condamné à l'exil et chassé de son territoire natal par son clan.

Classes privilégiées : barbare, druide, rôdeur.

Langues d'office : commun, géant.

Langues supplémentaires : aérien, damarien, nain, rashémi, tuigan.

Dons régionaux : Chute agressive (voir page 43), Impétueux (RO), Survivant (RO).

Équipement supplémentaire : (A) massue* ; ou (B) armure de peau* et écu en bois* ; ou (C) armure de peau* et six doses de graisse odorante de taer (voir *Taer* dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient).

Région des volodnis

Les grandes forêts de l'Orient, dont celles du Léthyr et de Rawlin, ainsi que les bois de Rashéménie sont la demeure des volodnis. Ceux-ci s'intéressent trop peu aux royaumes humains qui les entourent pour pouvoir choisir une autre région. La région des volodnis correspond à un homme-pin originaire de la forêt du Léthyr.

Classes privilégiées : druide, guerrier, rôdeur, roublard.

Langues d'office : commun, damarien, sylvestre.

Langues supplémentaires : draconien, gobelin, mulhorandi, orque, rashémi, sylvanien.

Dons régionaux : Allonge importante (voir page 42), Aisance sylvestre (voir page 42), Forestier (RO).

Équipement supplémentaire : (A) épieu ou cimeterre en boidazur ; ou (B) chemise de mailles en boidazur ; ou (C) arc long* (pour plus d'information sur le boidazur, voir *Matériaux spéciaux* dans le Chapitre 5 : objets magiques).

Table 3—1 : nouveaux dons

Dons généraux	Conditions
Aisance sylvestre	Région des elfes des étoiles ou des volodnis
Allonge importante	Région des gnolls ou des volodnis
Berserker de l'ettercap	Pouvoir de rage de berserker ; membre de la loge berserker de l'ettercap, région de Rashéménie
Berserker de l'ours-hibou	For 13, pouvoir de rage de berserker ; membre de la loge berserker de l'ours-hibou, région de Rashéménie
Berserker du grand cerf	Pouvoir de rage de berserker ; membre de la loge berserker du grand cerf, région de Rashéménie
Berserker du loup	Pouvoir de rage de berserker ; membre de la loge berserker du loup, région de Rashéménie
Berserker du tigre des neiges	Dex 13, pouvoir de rage de berserker ; membre de la loge berserker du tigre des neiges, région de Rashéménie
Berserker du troll de glace	Con 13, pouvoir de rage de berserker ; membre de la loge berserker du troll de glace, région de Rashéménie
Chute agressive	Région des taers
Convocation d'élémentaire rashémi	Niveau 5 de lanceur de sorts
Entraînement vremyonni	Faculté de lancer des sorts de 1er niveau, région de Rashéménie
Longue rage	Pouvoir de rage de berserker
Science de la lutte	Dex 13, Science du combat à mains nues
Vitalité de la terre natale	Ethran, région de Rashéménie
Dons de création d'objets	**Conditions**
Création de sorts de prévoyance	Niveau 11 de lanceur de sorts
Dons de métamagie	**Conditions**
Sort explosif	—
Sort robuste	—
Sort transdimensionnel	—

Nouveaux dons

Les dons décrits dans ce chapitre sont courants en Orient. Lorsque leur description comprend une ligne « Région », il s'agit de dons régionaux qui ne peuvent être choisis que par les personnages qui remplissent les conditions requises pour l'une des régions citées.

La table ci-contre résume les nouveaux dons présentés dans ce chapitre. Les dons de la catégorie « guerrier » peuvent être choisis par les personnages de cette classe grâce à leur aptitude de classe de don supplémentaire.

Aisance sylvestre [général]

Le personnage sait se battre en forêt et utiliser le terrain à son avantage.

Régions. Elfe des étoiles, volodni.

Avantage. Les taillis (même épais) ne gênent aucunement le déplacement du personnage et ne réduisent pas sa vitesse de déplacement. Il est cependant affecté normalement par les sorts et effets magiques utilisant la végétation pour le ralentir. Lorsqu'il combat sur un terrain boisé, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA.

Normal. Voir le Chapitre 8 : le combat du *Manuel des Joueurs*.

Allonge importante [général]

Le personnage sait tirer partie de sa stature imposante pour qu'entre ses mains, les armes de la famille de la lance portent plus loin.

Région. Gnoll, volodni.

Avantage. Lorsque le personnage manie une lance ou un épieu, il peut attaquer des adversaires distants de 1,50 ou 3 mètres. Avec une pique, il peut attaquer des ennemis à 3 ou 4,50 mètres. Cet avantage ne s'applique que lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, et pas sur les attaques d'opportunité. L'espace contrôlé par le personnage est donc déterminé selon les attributs normaux de l'arme.

Normal. Sans ce don, l'épieu et la lance ne peuvent frapper qu'à 1,50 mètre de distance et la pique à 3 mètres.

Berserker de l'ettercap [général, guerrier]

L'entraînement physique implacable requis pour être accepté dans la loge berserker de l'ettercap a rendu le personnage plus solide.

Conditions. Pouvoir de rage de berserker ; le personnage doit être membre de la loge berserker de l'ettercap (voir le Chapitre 10 : Rashéménie).

Région. Rashéménie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre le poison. Lorsqu'il entre en rage, il reçoit un bonus supplémentaire de +2 en Constitution (soit un total de +6 en rage normale, de +8 en rage de grand berserker et de +10 en rage de maître berserker).

Berserker de l'ours-hibou [général, guerrier]

Le style de combat du personnage imite celui des ours-hiboux, le totem de sa loge de berserker.

Conditions. For 13, pouvoir de rage de berserker ; le personnage doit être membre de la loge berserker de l'ours-hibou (voir le Chapitre 10 : Rashéménie).

Région. Rashéménie.

Avantage. Pendant une lutte, le personnage peut porter une attaque à mains nues qui inflige 1d6 points de dégâts létaux à condition de réussir un test de lutte. Il ne subit pas le malus habituel de –4 pour changer des dégâts non-létaux en dégâts létaux.

Normal. Sans ce don, un personnage n'inflige que 1d3 points de dégâts non-létaux sur un test de lutte, qu'il peut transformer en dégâts létaux au prix d'un malus de –4 sur son test.

Spécial. Un personnage possédant ce don peut sélectionner le don Science de la lutte même s'il n'en remplit pas les conditions habituelles.

Berserker du grand cerf [général, guerrier]

Les charges impétueuses du personnage rappellent celle de l'animal-totem de sa loge.

Conditions. Pouvoir de rage de berserker ; le personnage doit être membre de la loge berserker du grand-cerf (voir le Chapitre 10 : Rashéménie).

Région. Rashéménie.

Avantage. Lorsque le personnage entreprend une action de charge, il peut obtenir un bonus de +4 sur son jet d'attaque et un malus de –4 à la CA pendant 1 round (au lieu des modificateurs habituels).

Normal. Sans ce don, les modificateurs de charge sont de +2 sur le jet d'attaque et de –2 à la CA pendant 1 round.

Berserker du loup [général, guerrier]

L'observation des méthodes de chasse du loup a inspiré au personnage des manœuvres de combat uniques.

Conditions. Pouvoir de rage de berserker ; le personnage doit être membre de la loge berserker du loup (voir le Chapitre 10 : Rashéménie).

Région. Rashéménie.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +4 sur les attaques de croc-en-jambe et sur les tests joués pour résister aux crocs-en-jambe tentés contre lui.

Spécial. Un personnage possédant ce don peut sélectionner le don Science du croc-en-jambe même s'il n'en remplit pas les conditions habituelles.

Berserker du tigre des neiges [général, guerrier]

Comme ceux de son totem, les bonds du personnage surprennent ses victimes.

Conditions. Dex 13, pouvoir de rage de berserker ; le personnage doit être membre de la loge berserker du tigre des neiges (voir le Chapitre 10 : Rashéménie).

Région. Rashéménie.

Avantage. Le personnage peut effectuer une attaque à outrance dans le cadre d'une charge, mais uniquement s'il manie une arme légère. S'il tient une arme légère dans chaque main, le personnage peut les utiliser toutes les deux, en suivant les règles habituelles du combat à deux armes.

Normal. Sans ce don, un personnage ne peut porter qu'une simple attaque à l'issue d'une charge.

Berserker du troll de glace [général, guerrier]

Lorsque le personnage rage, sa peau devient plus épaisse et plus résistance, à l'image des trolls de glace qui infestent sa région natale.

Conditions. Con 13, pouvoir de rage de berserker ; le personnage doit être membre de la loge berserker du troll de glace (voir le Chapitre 10 : Rashéménie).

Région. Rashéménie.

Avantage. Pendant ses crises de rage, le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA. Ce bonus passe à +4 lors d'une rage de grand berserker et à +6 lors d'une rage de maître berserker.

Chute agressive [général, guerrier]

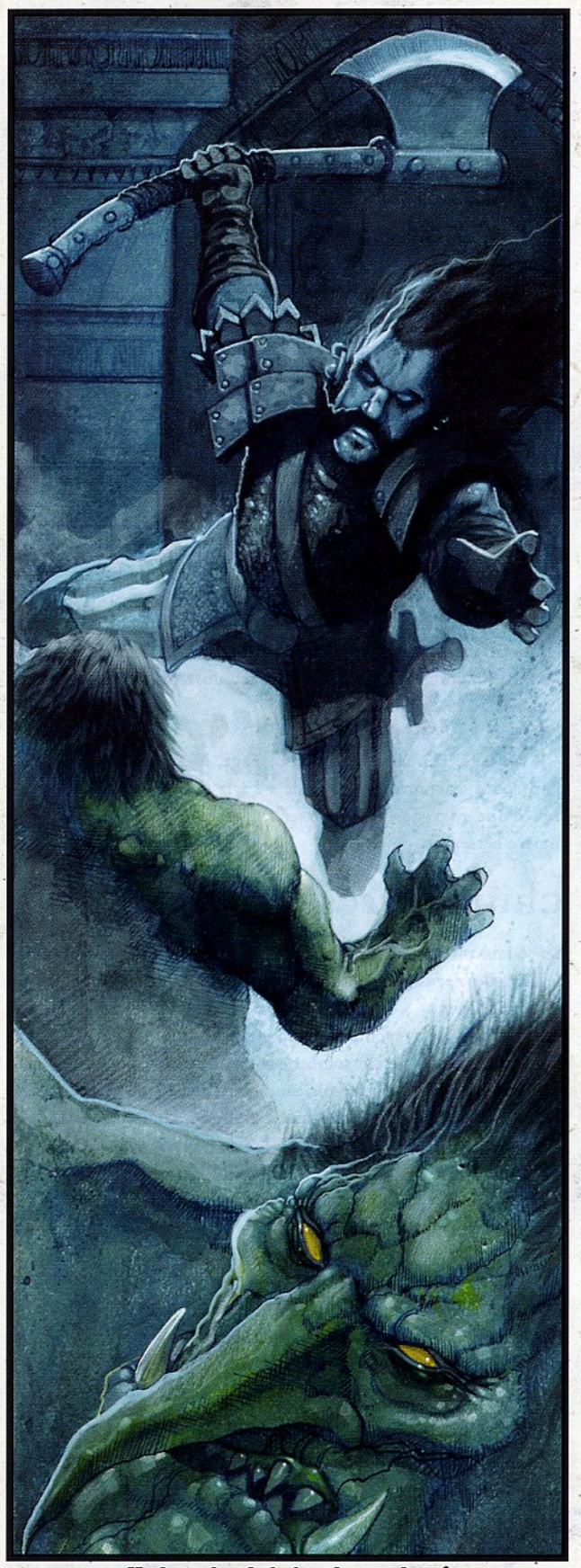
En se laissant tomber sur ses adversaires, le personnage peut lancer des attaques dévastatrices.

Région. Taer.

Avantage. Le personnage peut effectuer une action de charge simplement en se laissant tomber sur un adversaire d'une hauteur de 1,50 mètre ou plus. Par exemple, un rebord situé à 3 mètres de hauteur suffit pour sauter sur une créature de taille M, tandis qu'une hauteur de 4,50 mètres est nécessaire pour celles de taille G. Le personnage ne peut sauter ainsi de plus de 9 mètres que s'il bénéficie d'un effet de *lévitation* ou de *vol* (car il lui faut se projeter vers sa cible).

Si l'attaque réussit, le personnage a le choix entre soit infliger des dégâts doublés avec une arme de corps à corps ou une attaque naturelle, soit tenter un croc-en-jambe sur sa cible en étant considéré comme une créature d'une catégorie de taille supérieure à sa taille réelle. Après l'attaque, le personnage subit les dégâts normaux d'une chute, selon sa hauteur. S'il réussit un test de Saut de DD 15, la distance effective est réduite de 3 mètres. S'il rate ce test, il se retrouve allongé à terre à 1,50 mètre de sa cible.

Il est également possible d'utiliser un saut de guerre pour engager une lutte plutôt que de porter une attaque normale. Dans ce cas, le personnage est considéré comme une créature d'une catégorie de taille plus grande que sa taille réelle pour le premier test de lutte suivant le saut de guerre (et uniquement celui-ci).



Un berserker de la loge du grand cerf

Normal. Il est possible de se laisser tomber sur un ennemi même sans posséder ce don, mais l'action n'est alors pas traitée comme une charge, l'attaque n'inflige pas des dégâts doublés et le personnage n'obtient pas de bonus de taille.

Convocation d'élémentaire rashémi [général]

Le personnage peut convoquer des élémentaires spécifiques à la Rashéménie à la place de ceux de l'Air ou de la Terre.

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Région. Rashéménie.

Avantage. Lorsqu'il lance un sort qui lui permet de convoquer un élémentaire d'Air ou de Terre, le personnage peut choisir de convoquer plutôt un orglash ou un thomil (voir leurs entrées dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient). Par exemple, en lançant *convocation de monstres V*, qui permet d'obtenir un élémentaire de taille M, le personnage peut convoquer un orglash ou un thomil utilisant un élémentaire de taille M comme créature de base. En lançant *nuée d'élémentaires*, le personnage peut convoquer des orglashs ou des thomils utilisant des élémentaires de taille G, TG et nobles comme créatures de base. Appliquer ce don à un sort ne le modifie d'aucune autre façon. Ce don reste utilisable même en dehors de Rashéménie.

Création de sorts de prévoyance [création d'objets]

Le personnage peut fabriquer des sorts de prévoyance, c'est-à-dire des sorts semi-permanents qui peuvent être « portés » et activés sous certaines conditions.

Condition. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel sort prévoyance, du moment qu'il satisfait aux conditions. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1 000 po du prix de base. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base du sort de prévoyance et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Certains sorts de prévoyance exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

Pour plus d'informations, voir *Sorts de prévoyance* dans le Chapitre 4 : magie et sorts.

Entraînement vremyonni [général]

Les études du personnage auprès des *vremyonni*, les Anciens qui créent des sorts et fabriquent des objets magiques pour les Sorcières de Rashéménie, ont été plus longues et plus fructueuses que la normale.

Condition. Faculté de lancer des sorts de 1er niveau.

Région. Rashéménie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie et de Connaissances (mystères).

Longue rage [général]

Les périodes de rage du personnage durent plus longtemps que la normale.

Condition. Pouvoir de rage de berserker.

Avantage. Les rages de berserker du personnage durent chacune 5 rounds supplémentaires.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Science de la lutte [général]

Le personnage est un lutteur compétent.

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, quel que soit l'initiateur de la lutte.

Normal. L'attaque de contact débutant une lutte provoque habituellement une attaque d'opportunité.

Sort explosif [métamagie]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui projettent les créatures hors de leur zone d'effets.

Avantage. Toute créature prise dans la zone d'effet d'un sort explosif et qui rate son jet de sauvegarde contre celui-ci est repoussée hors de la zone d'effet (par le plus court chemin rectiligne) et tombe allongée à terre. Par exemple, les victimes d'une *boule de feu explosive* qui ratent leur jet de Réflexes contre le sort sont projetées à au moins 6 mètres du centre de l'explosion, tandis que les créatures prises dans un *éclair explosif* sont déplacées de 1,50 mètres d'un côté ou de l'autre de la ligne.

Une créature déplacée de cette façon subit 1d6 points de dégâts supplémentaires par 3 mètres parcourus. Ce mouvement ne provoque aucune attaque d'opportunité. Si un obstacle se trouve sur le parcours du personnage, il se cogne, ce qui l'arrête et lui inflige 1d6 points de dégâts de par le choc (en plus des dégâts correspondants à la distance effectivement parcourue).

Le don de Sort explosif ne peut être appliqué qu'aux sorts autorisant un jet de Réflexes et affectant une zone d'effet de type cône, ligne ou rayonnement. Un sort explosif nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

Sort robuste [métamagie]

Le personnage est capable de lancer des sorts particulièrement efficaces contre la résistance à la magie.

Avantage. Un sort robuste est considéré comme étant d'un niveau de lanceur de sorts plus élevé que son niveau réel en ce qui concerne la résistance à la magie de ses cibles. Pour une augmentation de +1 du niveau effectif du sort, le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie des cibles. Par exemple, un magicien de niveau 9 qui prépare un *éclair robuste* au 5e niveau de sort obtiendrait un bonus de +4 sur les tests de niveau de lanceur de sorts.

Le don de Sort robuste ne peut être appliqué qu'aux sorts sensibles à la résistance à la magie. Un sort robuste nécessite un emplacement de sort d'au moins un niveau de plus que son niveau réel.

Sort transdimensionnel [métamagie]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui traversent les barrières dimensionnelles pour frapper des cibles se trouvant sur un plan coexistant ou dans un espace extradimensionnel dont l'entrée se trouve dans la zone d'effet.

Avantage. Les effets d'un sort transdimensionnel s'appliquent totalement et normalement aux créatures intangibles ou situées sur le plan Éthéré ou le plan de l'Ombre ou dans un espace extradimensionnel dans la zone d'effet. Cela comprend les créatures éthérées, les créatures sous *clignotement* ou en cours de traversée des ombres ou installées dans l'espace extradimensionnel d'une *corde enchantée* ou d'un *trou portable*.

Le personnage doit percevoir une créature pour la choisir comme cible d'un sort, mais ce n'est pas une obligation pour les sorts à zone d'effet comme les cône, les rayonnements, les émanations ou les étendues.

Un sort transdimensionnel nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Normal. Seuls les sorts et effets de force peuvent affecter les créatures éthérées. Les créatures intangibles ont 50% de chances d'ignorer les effets d'un sort ou effet tangible n'appartenant pas au registre de force. Les créatures situées sur le plan de l'Ombre ou dans un espace extradimensionnel ne peuvent être atteintes par des attaques provenant du plan Matériel.

Vitalité de la terre natale [général]

Sa terre natale fournit au personnage force et subsistance.

Condition. Ethran.

Région. Rashéménie.

Avantage. Avant de se reposer, le personnage peut puiser dans sa terre natale l'énergie nécessaire au repos de l'esprit et du corps. Cela lui permet de guérir deux fois plus vite, soit un nombre de points de vie égal à 2 fois son niveau global et 2 points de caractéristiques affaiblies (par caractéristique) pour 8 heures de sommeil et le double pour 24 heures de repos total. Cet effet se cumule avec celui qu'apportent des soins suivis par un personnage grâce à la compétence Premiers secours (voir le Chapitre 4 : les compétences du *Manuel des Joueurs*).

Le personnage peut également utiliser l'énergie qu'il tire de son lien avec sa terre natale pour subvenir à ses besoins en eau et en nourriture. Cela lui confère un bonus de +10 sur les tests de Constitution effectués pour éviter les dégâts non-létaux provoqués par la soif et la faim (voir le *Guide du Maître*).

Enfin, ce lien particulier permet au personnage de conserver un esprit clair et dispos, même s'il manque de sommeil. Il a ainsi besoin d'un temps de sommeil deux fois moins important que la normale (cependant, un lanceur de sorts profanes, doit tout de même se reposer 8 heures avant de préparer ou regagner ses emplacements de sorts).

En dehors du territoire de la Rashéménie, le personnage doit réussir un test de Concentration (DD 10 + 2 par 150 kilomètres de distance entre lui et la frontière de la Rashéménie) pour réussir à activer ce pouvoir. S'il échoue, il ne peut pas réessayer avant une journée entière.

Magie & Sorts

Dans tout Faerûn, l'Inaccessible Orient est réputé pour sa magie étrange et redoutable. Les contes et légendes font la part belle à la puissance profane des Magiciens Rouges, à la terrible majesté de la Simbule, ainsi qu'à l'orgueil farouche et à la sensualité des Sorcières de Rashéménie. Les prêtres et magiciens des autres pays détiennent de grands pouvoirs et jouissent d'une grande influence, mais il n'y a qu'en Orient que des jeteurs de sorts dirigent des nations entières avec autant de poigne et de détermination. Thay a été réduite en esclavage par les magiciens ; Grand-Val est gouvernée par les druides ; une reine-sorcière règne sur l'Aglarond, tandis que ce sont des prêtresses et des magiciennes qui nomment le seigneur de fer de Rashéménie et gèrent à leur convenance les affaires du royaume.

Les secrets de l'Orient

Chaque région de l'Inaccessible Orient recèle ses secrets dans le domaine de la magie. Le royaume de Thay est réputé pour ses expérimentations magiques et sa nécromancie impitoyable, tandis que les Sorcières de Rashéménie gardent jalousement leurs mystères derrière des masques magiques et des barrières culturelles conçues pour déstabiliser quiconque prétendrait remonter à la source de leurs pouvoirs.

La magie de cercle

Il existe plusieurs ordres, sectes et sociétés secrètes qui pratiquent la magie coopérative en cercle, mais c'est en Orient que se trouvent les plus célèbres — les Magiciens Rouges de Thay et les Sorcières de Rashéménie. En combinant leur puissance, une poignée de jeteurs de sorts peut accomplir des prodiges dont le plus puissant des magiciens, travaillant seul, n'oserait pas rêver.

La magie en cercle est décrite au Chapitre 2 : la magie du décor de campagne *Les Royaumes Oubliés*. Les jeteurs de sorts ne peuvent pas tous faire partie d'un cercle ; un Magicien Rouge doit pour cela posséder le don de Tatouage focalisateur, et une sorcière le don d'Ethran. De même, diriger un cercle nécessite d'avoir atteint le niveau 5 dans la classe de prestige de magicien rouge ou le niveau 4 dans la classe de prestige d'hathran. Bon nombre de Magiciens Rouges de haut rang réunissent chaque jour un cercle d'apprentis afin d'absorber leur énergie magique et de renforcer leurs propres sorts. Les hathrans le font plus rarement, mais elles n'hésitent pas à déployer leurs sorts les plus puissants au sein d'un cercle lorsque les circonstances l'exigent.

La magie placée

Les hathrans et les durthans ont avec la terre de Rashéménie un lien spécial, qui leur permet de puiser dans l'énergie des esprits afin de lancer des sorts sans les avoir préparés. En recourant à la magie placée, une hathran ou une durthan peut lancer n'importe quel sort profane ou divin connu d'elle (les sorts de sa liste de hathran ou de durthan peuvent être lancés comme des sorts soit profanes, soit divins, à son gré). Autrement dit, elle peut lancer n'importe quel sort de sa liste de sorts tant qu'elle se trouve dans les limites de la Rashéménie.

Un sort de magie placé occupe un emplacement de sort disponible du type (profane ou divin) et du niveau appropriés. Si la lanceuse ne dispose d'aucun emplacement disponible, elle peut spontanément renoncer à un sort préparé du type et du niveau correspondants pour jeter son sort placé. La magie placée prend davantage de temps que la magie ordinaire ; le lancement d'un sort qui réclame normalement 1 action simple exige 1 round complet avec la magie placée. Les sorts dont le temps d'incantation dépasse 1 action simple se contentent d'ajouter 1 round à leur temps d'incantation. Le temps d'incantation d'une *convocation de monstres*, par exemple, passe de 1 round à 2 rounds avec la magie placée.

Une hathran ou une durthan peut appliquer ses dons de métamagie à ses sorts de magie placée, mais cela rallonge encore de 1 round

entier le temps d'incantation. Ainsi, avec la magie placée, une *boule de feu* à effet étendu se lance en 2 rounds et nécessite de disposer d'un emplacement de sort profane du 5e niveau.

La magie runique

Connues autrefois des seuls nains et géants, les runes magiques sont désormais monnaie courante dans les régions nord de l'Orient, en particulier en Narfell et en Rashéménie. Les habitants les ont appris plusieurs siècles auparavant, auprès des géants de leurs terres glaciales, à l'époque où ils n'étaient encore que des barbares errants et des vagabonds dépourvus de culture véritable.

La magie runique est décrite au Chapitre 2 : la magie du décor de campagne *Les Royaumes Oubliés*. Rares sont les prêtres de Rashéménie qui optent pour la voie de jeteurs de runes, mais nombre d'entre eux développent le don d'Inscription de runes. Cette tradition est davantage ancrée parmi les Nars et les habitants de Grand-Val et d'Ashanath. Les berserkers scarifiés (voir au Chapitre 2 : les classes de prestige) sont également nombreux dans ces régions, même si ce ne sont pas des jeteurs de sorts au sens traditionnel du terme. Enfin, l'Orient ne manque pas de monstres qui usent du pouvoir de la magie runique à des fins maléfiques — tout spécialement les géants du givre des montagnes de Bordglacé, dont les tribus abritent de redoutables jeteurs de runes.

Les sorts de prévoyance

Les sorts de prévoyance sont des objets magiques incorporant un sort à usage unique, qui n'ont pas de forme physique et n'occupent aucun emplacement sur le corps. Ils demeurent inactifs jusqu'au moment de leur déclenchement, tout comme un sort jeté avec un sort de *prévoyance*. Une fois déclenchés, ils prennent immédiatement effet sur le porteur du sort de prévoyance (ou dans sa case, s'ils affectent une zone). Il faut posséder le don de Création de sorts de prévoyance (voir le Chapitre 3 : régions et dons) pour créer des sorts de prévoyance.

L'élément déclencheur d'un sort de prévoyance est généralement un incident qui touche le porteur du sort. Citons pêle-mêle le fait de se retrouver brusquement sans défense, aveugle ou sourd ; de mourir ; de tomber malade ; d'être exposé à un souffle ou à une énergie destructive ; de faire une chute ; d'être empoisonné ; de se trouver trop près d'une source de danger (comme le feu, l'eau, etc.) ; d'être victime d'un sort de *sommeil* ; ou de gagner des niveaux négatifs.

Le prix sur le marché d'un sort de prévoyance est égal au niveau du sort × niveau du lanceur × 100 po. Un sort de prévoyance s'élabore toujours en présence de la personne destinée à le porter, laquelle participe activement à sa création (ce qui veut dire qu'elle ne peut lancer aucun autre sort durant toute la préparation, doit être présente 8 heures par jour, etc.). Une fois assigné à une personne, un sort de prévoyance ne peut pas être transféré à une autre, bien qu'il puisse être détruit (voir plus bas). Seul un porteur volontaire peut recevoir un sort de prévoyance. L'objet magique demeure lié à son corps, mort ou vif, et des légendes circulent parmi les groupes d'aventuriers parlant de sorts de prévoyance qui seraient restés dormant pendant des siècles sur le cadavre de leur porteur, pour s'activer sans crier gare au moment où la condition adéquate était enfin remplie.

Les sorts de prévoyance sont sujets à la *dissipation de magie* et autres sorts similaires. Lorsqu'un sort de prévoyance est affecté par une *dissipation de magie* (effectuée contre le niveau de lanceur de sorts de celui qui l'a élaboré), il est détruit et non pas simplement dissipé. Cette destruction ne peut pas provoquer son déclenchement. Les *zones d'antimagie* ou les zones de magie morte répriment l'effet des sorts de prévoyance, comme avec n'importe quel objet magique, mais sans les détruire.

Une personne ne peut pas porter plus de sorts de prévoyance qu'elle ne possède de dés de vie. Tout autre sort de prévoyance supplémentaire lancé sur elle au-delà de cette limite reste sans effet.

Le processus de création des sorts de prévoyance a été redécouvert plusieurs fois et en différents lieux au cours de l'histoire. Dernièrement ce sont les Magiciens Rouges qui l'ont remis à l'honneur, avec leur coutume de porter des sorts de prévoyance mortels à effet de zone afin d'emporter avec eux ceux qui réussiraient à les vaincre. Bon nombre de jeunes Magiciens Rouges portent à cet effet une *boule de feu* de prévoyance.

La Toile d'ombre

Les manipulateurs de la Toile d'Ombre sont rares dans l'Inaccessible Orient. Étant donné l'intérêt des Magiciens Rouges pour l'expérimentation, la présence relativement faible d'adeptes des ombres dans cette région a de quoi surprendre. L'explication est simple : les Magiciens Rouges sont prompts à se retourner contre les membres de leur ordre faisant étalage d'une avancée occulte. En conséquence, ceux d'entre eux qui adoptent la magie de la Toile d'Ombre trouvent avantage à dissimuler leurs capacités spéciales pour mieux prendre leurs rivaux par surprise.

Les Sorcières de Rashéménie considèrent les utilisateurs de la Toile d'Ombre avec beaucoup de suspicion. À plusieurs reprises, elles se sont liguées pour éliminer des magiciens qui avaient embrassé cette sombre voie. Les dirigeantes hathrans estiment que la Toile d'Ombre est le plus noir des poisons et elles ont averti leurs consœurs d'être très attentives au moindre signe de son usage à l'intérieur des frontières de Rashéménie.

Nouveaux sorts

Les sorts suivants sont courants dans l'Inaccessible Orient. Ceux qui sont signalés par un « hathran » font partie de la liste de sorts hathrans indiquée au Chapitre 1 : les personnages du décor de campagne *Les Royaumes Oubliés*.

Abolition des ombres

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Zone d'effet : rayonnement de 9 m de rayon, centré sur le lanceur
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts (voir la description).
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait jaillir du corps du personnage une énergie obscure qui dissipe toutes les ombres à l'intérieur de la zone d'effet. Il a deux

conséquences. D'abord, les créatures de l'ombre (notamment les ombres, les reflets et autres monstres ou entités du même type) subissent 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 10d6. Celles qui réussissent leur jet de Vigueur ne subissent que la moitié des dégâts. Ensuite, les sorts de la branche de l'ombre ou du registre de l'obscurité (y compris les sorts *magie des ombres* et *convocation d'ombre*) peuvent être dissipés. Effectuez un test de dissipation (1d20 + niveau de lanceur de sorts, maximum +10) contre un DD de 11 + niveau de lanceur des sorts affectés.

Composantes matérielles : un éclat d'obsidienne.

ANIMATION DE MORCENAIRE

Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : un cadavre humanoïde
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

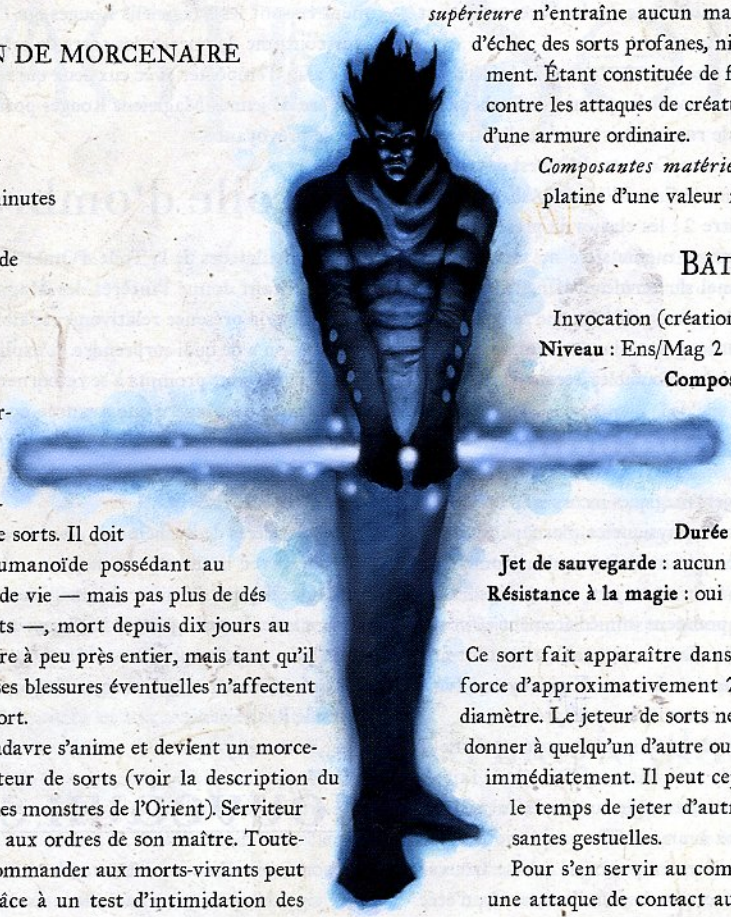
Ce sort permet de transformer le cadavre d'un habile guerrier en un monstre mort-vivant obéissant aux ordres du jeteur de sorts. Il doit s'agir du cadavre d'un humanoïde possédant au moins trois niveaux ou dés de vie — mais pas plus de dés de vie que le jeteur de sorts —, mort depuis dix jours au maximum. Le corps doit être à peu près entier, mais tant qu'il n'a pas perdu un membre, ses blessures éventuelles n'affectent pas le fonctionnement du sort.

Une fois le sort jeté, le cadavre s'anime et devient un morcenaire sous l'autorité du jeteur de sorts (voir la description du morcenaire au Chapitre 6 : les monstres de l'Orient). Serviteur loyal, il obéit de son mieux aux ordres de son maître. Toutefois, un prêtre capable de commander aux morts-vivants peut en prendre le contrôle grâce à un test d'intimidation des morts-vivants suffisamment élevé. À la mort du jeteur de sorts, le morcenaire devient un mort-vivant indépendant.

Créé vingt ans auparavant par le zulkir de la nécromancie, Szass Tam, ce sort ne figure que dans le grimoire des Magiciens Rouges qui furent ses apprentis, ou dans celui de leurs propres apprentis. Szass Tam s'en servait pour invoquer une armée inépuisable de morcenaires.

Composantes matérielles : le fragment rouillé d'une lame d'épée brisée au combat.

Coût en PX : 250 PX par DV du morcenaire créé.



Bâton tonnant

ARMURE DE MAGE SUPÉRIEURE

Invocation (création) [force]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort tisse autour de sa cible un champ de force invisible mais bien tangible, qui lui procure un bonus d'armure à la CA de +3, plus 1 par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (pour un maximum de +8 au niveau 10). Contrairement à une armure ordinaire, l'*armure de mage supérieure* n'entraîne aucun malus d'armure aux tests, ni risque d'échec des sorts profanes, ni réduction de la vitesse de déplacement. Étant constituée de force pure, elle protège son porteur contre les attaques de créatures intangibles qui se moqueraient d'une armure ordinaire.

Composantes matérielles : un minuscule bouclier en platine d'une valeur minimum de 100 po.

BÂTON TONNANT

Invocation (création) [force]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 0 m
Effet : bâton de force
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître dans la main du lanceur un bâton de force d'approximativement 2,40 mètres de long pour 5 cm de diamètre. Le jeteur de sorts ne peut pas le lâcher ; s'il tente de le donner à quelqu'un d'autre ou le laisse tomber, le bâton disparaît immédiatement. Il peut cependant le tenir d'une seule main, le temps de jeter d'autres sorts comportant des composantes gestuelles.

Pour s'en servir au combat, le jeteur de sorts doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Le *bâton tonnant* inflige 1d6 points de dégâts. Étant composé de force pure, il affecte aussi bien les créatures intangibles que les créatures éthérées (si tant est que le jeteur de sorts soit en mesure de les voir). Il possède la capacité d'une arme de tonnerre et inflige 1d8 points de dégâts de son supplémentaires en cas de coup critique. La victime d'un coup critique porté au moyen d'un *bâton tonnant* doit également réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou rester définitivement sourde.

Composantes matérielles : une mince baguette de bois cendré (ce matériau est décrit au Chapitre 6 : les objets magiques de *La Magie de Faerûn*).

BOULE DE FOUDRE

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple

Illustration de Matt Wilson

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : une ou plusieurs boules de foudre, jusqu'à 1 pour 2 niveaux
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de créer une ou plusieurs boules de foudre de 90 cm de diamètre, qui dégagent autant de lumière qu'une bougie et se déplacent au gré du jeteur de sorts. Ces boules peuvent infliger un nombre de dés des dégâts (d6) égal à la moitié du niveau du lanceur de sorts (pour un maximum de 10d6), répartis à son gré entre les boules ; chaque boule ne peut pas infliger moins de 1d6 points de dégâts, cependant. Par exemple, un jeteur de sorts de niveau 9 pourrait évoquer soit une boule de foudre à 4d6, soit deux boules à 2d6, soit quatre boules à 1d6, soit encore une boule à 2d6 et deux boules à 1d6.

Dans le round où le sort est lancé, les boules de foudre apparaissent à l'endroit choisi par le lanceur (dans les limites de la portée) et il peut les déplacer au prix d'une action libre. Lors des rounds suivants, il doit les diriger activement pour les déplacer, sans quoi elles restent au même endroit et blessent toute créature occupant le même espace qu'elles. Diriger les déplacements simultanés de l'ensemble des boules réclame une action de mouvement. Une boule de foudre vole à une vitesse de 30 mètres avec une manœuvrabilité parfaite. Si elle entre dans un espace occupé par une créature, elle interrompt son déplacement pour le round et lui inflige des dégâts électriques égaux au nombre de dés qui lui ont été assignés. La cible d'une boule de foudre peut réduire ces dégâts de moitié en réussissant un jet de Réflexes. Une boule de foudre qui sort de la portée du sort se dissipe d'elle-même.

Note : ce sort est déjà apparu dans *La Magie de Faerûn*. La version présentée ici remplace la version originale.

Composantes matérielles : une poignée de grains de cuivre et de fer.

Boule de neige de Snilloc

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 0 m
Effet : orbe de froid
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une sphère de froid glacial dans la main du lanceur, sans l'affecter, ni lui ni son équipement. Il peut soit l'écraser contre un adversaire au moyen d'une attaque de contact au corps à corps, soit la lui lancer dessus grâce à une attaque de contact à distance (portée maximum 36 mètres, aucun malus de distance). Dans un cas comme dans l'autre, la *boule de neige de Snilloc* inflige 1d6 points de dégâts de froid plus 1 point par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d6+5). Aussitôt que la *boule de neige de Snilloc* quitte la main du jeteur de sorts, une autre la remplace ; il peut ainsi en projeter une par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 5) avant d'avoir épuisé les effets du sort.

Composantes matérielles : un fragment d'ivoire.

Clignotement supérieur

Transmutation
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

À l'instar du sort de magie profane du 3e niveau, *clignotement*, ce sort fait passer et repasser son lanceur du plan Matériel ou plan Éthéré. Toutefois, il lui permet de moduler la fréquence de son clignotement et, ainsi, d'en faire meilleur usage. Le *clignotement supérieur* a les effets suivants :

— Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, et le don Combat en aveugle n'y change rien. Si l'attaque peut atteindre une créature invisible ou intangible, elle n'a que 20 % de chances de rater. Si l'assaillant est capable de voir et de frapper les créatures éthérées, il ne subit aucun malus. Les attaques du personnage lui-même ne sont pas affectées.

— Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que l'assaillant ne puisse viser des créatures invisibles et éthérées. Les sorts du personnage lui-même ne sont pas affectés. Il ne subit que la moitié des dégâts infligés par les sorts de zone (sauf dans le cas des sorts qui s'étendent également au plan Éthéré).

— Le personnage bénéficie des avantages réservés à une créature invisible (+2 au jet d'attaque, l'adversaire est privé de son bonus de Dextérité à la CA). De même, les chutes ne lui infligent que la moitié des dégâts ordinaires, puisqu'il n'est soumis à la gravité que la moitié du temps, quand il se trouve sur le plan Matériel.

— Le personnage peut préparer une action pour *clignoter* à l'abri d'une attaque spécifique, aussi bien physique que magique. Dans ce cas, l'attaque en question se solde automatiquement par un échec, à moins qu'elle n'affecte également les créatures éthérées.

— Le personnage peut se déplacer aux trois-quarts de sa vitesse seulement, car les déplacements sont ralentis de moitié sur le plan Éthéré et le personnage y passe la moitié du temps.

— Le *clignotement supérieur* permet au personnage de passer (mais pas de voir) à travers un obstacle solide. Il ne risque pas de se matérialiser à l'intérieur sauf s'il achève son déplacement au milieu d'une masse solide, auquel cas il est instantanément téléporté vers l'espace disponible le plus proche. Ce type de déplacement à travers la matière inflige tout de même 1d6 points de dégâts au personnage par tranche de 1,50 mètre parcourue.

— Comme le personnage passe la moitié du temps sur le plan Éthéré, il est en mesure de voir et même d'attaquer les créatures éthérées. Ses interactions avec elles sont à peu près les mêmes que celles qu'il a avec les créatures matérielles (leurs attaques ont 50 % de chances de le rater, et ainsi de suite).

Déclamation

Invocation (création)
Niveau : Prê 4
Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : tout allié ou adversaire dans un rayonnement de 18 m de rayon centré sur le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au lanceur, par la déclamation d'un texte sacré, d'appeler la bénédiction de son dieu sur lui-même et sur ses alliés, tout en semant la confusion et la faiblesse parmi ses ennemis. Il affecte toutes les personnes présentes dans sa zone d'effet au moment du lancement. Le jeteur de sort et ses alliés bénéficient d'un bonus de chance de +2 à leurs attaques et à leurs jets de sauvegarde, ou un bonus de chance de +3 pour ceux qui vénèrent la même divinité tutélaire que le jeteur de sorts. Leurs adversaires subissent pour leur part un malus de –2 à leurs attaques et à leurs jets de sauvegarde. Après avoir lancé ce sort, le personnage est libre d'agir à sa guise pendant toute sa durée.

Focaliseur divin : en plus de son symbole sacré, le jeteur de sorts a également besoin d'un texte sacré comme focaliseur divin.

Doux rappel de Nybor

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 1 (Magicien rouge)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort est très apprécié des gardes-chiourme thayens comme de tous ceux qui souhaitent voir leurs domestiques mettre un peu plus de cœur à l'ouvrage. Les Magiciens Rouges, pour leur part, l'emploient surtout en tant que sort de combat. Si la cible rate son jet de Vigueur, elle est hébétée pendant 1 round ; ensuite, elle subit pendant toute la durée du sort une douleur abominable qui lui inflige un malus de –2 à toutes ses attaques, jets de sauvegarde et autres tests. Le *doux rappel de Nybor* distrait les jeteurs de sorts, qui doivent réussir un test de Concentration s'ils veulent jeter un sort tout en subissant ces effets (voir la description de la compétence Concentration dans le *Manuel des Joueurs*).

Focaliseur : une mince baguette de bois de 30 cm de long minimum.

Note : ce sort est déjà apparu dans *La Magie de Faerûn*. La version présentée ici remplace la version originale.

Éclair funeste de Sinsabur

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 1,50 m de large à moyenne portée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître au bout des doigts du lanceur un éclair d'énergie noire qui se propage en craquant jusqu'au bout de sa portée. L'éclair provoque un affaiblissement temporaire de la Constitution et de la Force chez toutes les créatures prises dans l'aire d'effet. Cet affaiblissement se monte pour chaque caractéristique à 1d3 points, +1 par tranche de 4 niveaux du lanceur de sorts (pour un maximum de 1d3+3). Les points de caractéristiques perdus sont récupérés normalement au rythme de 1 par jour.

L'affaiblissement de la Constitution entraîne également une réduction des points de vie en diminuant le modificateur de Constitution de ses victimes (une créature ne peut pas descendre à moins de 1 point de vie par dé de vie à la suite d'un tel affaiblissement de sa Constitution). Cette réduction peut être fatale à une créature déjà blessée, même si l'affaiblissement en lui-même n'aurait pas dû suffire à la tuer. Les créatures qui ne possèdent ni Force ni Constitution ne sont pas affectées par ce sort.

Flamme verte

Évocation [acide]
Niveau : Dru 3, pisteur nentyar 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 3 m³/niveau (F)
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir la description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait jaillir du sol une flambée d'énergie verdoyante qui brûle toute créature présente dans l'aire d'effet en lui infligeant 2d6 points de dégâts d'acide, plus 1 point par niveau du jeteur de sorts (pour un maximum de 2d6+10). Un jet de Réflexes permet à toute victime de réduire ces dégâts de moitié ; une créature qui pénètre dans la zone d'effet avant que la *flamme verte* ne soit éteinte n'a droit à aucun jet de sauvegarde.

Au choix du jeteur de sort, la *flamme verte* peut épargner complètement la végétation, les abris naturels et les créatures du type plante.

Fléau de l'âme

Nécromancie
Niveau : Prê 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : instantanée (voir la description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir la description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort frappe directement l'âme de la victime, en s'en prenant à ses caractéristiques mentales. Il faut réussir une attaque de contact au corps à corps pour atteindre la cible. Le sort provoque dans un

premier temps un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Charisme et de 1d6 points de Sagesse, puis, une minute plus tard, un nouvel affaiblissement temporaire de 1d6 points de Charisme. À chaque fois, un jet de Volonté réussi permet d'annuler ces dégâts.

Le *fléau de l'âme* n'est pas un poison. Ses effets ne peuvent être ni atténués, ni neutralisés par des sorts anti-poison.

Composantes matérielles : une pincée de poudre d'os de liche.

Magnétisme de Ghorus Toth

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature métallique ou 1 objet métallique
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort tire un rayon bleu étincelant sur une créature ou un objet à sa portée. En cas de réussite de l'attaque au contact à distance, la cible devient soudain puissamment aimantée. Ce sort affecte soit un objet en métal, soit une créature métallique ou portant sur soi ou à la main une armure, une arme ou un équipement en métal.

L'aimantation magique engendrée par le *magnétisme de Ghorus Toth* crée une zone d'attraction d'un rayon de 9 mètres autour de la créature ou de l'objet affecté. Tout objet métallique qui se trouve ou pénètre dans cette zone est aussitôt attiré par la cible avec une Force effective de 10 + niveau du lanceur de sorts (pour un maximum de 25). Chaque round, les objets ou créatures métalliques qui demeurent dans la zone font l'objet d'un jet de Force opposée contre le *magnétisme*. En cas de réussite, le sort reste sans conséquence pour eux durant ce round ; en cas d'échec, ils sont irrésistiblement entraînés de 3 mètres (plus 30 cm par point concédé lors du jet opposé) vers le centre d'attraction.

Une créature qui porte ou qui tient un objet métallique peut choisir de le lâcher, ou de s'en défaire, auquel cas l'objet s'envole directement jusqu'à la cible du *magnétisme* et se colle à elle ; ou bien elle peut s'y accrocher, auquel cas elle est considérée comme une créature métallique. Tous les objets métalliques non tenus de moins de 25 kg présents dans la zone (y compris ceux qui ont été lâchés par leur propriétaire, ainsi que les projectiles métalliques tirés à travers la zone) sont violemment projetés sur la cible et lui infligent 1d6 points de dégâts par tranche de 2,5 kg (pour un maximum de 10d6). Les objets d'une masse supérieure à 25 kg se rapprochent de 3 mètres à chaque round.

Les créatures ou objets métalliques qui atteignent la cible du *magnétisme de Ghorus Toth* se collent fermement à elle (si la cible est une créature en métal, ou qui porte une armure de métal, elle est instantanément engluée par le sort). Une créature engluée de la sorte est considérée comme agrippée en situation de lutte ; elle doit réussir un jet de Force opposé contre l'aimantation avant de pouvoir se déplacer ou de tenter une action normalement interdite par le fait d'être agrippé. De même, un objet collé à la cible doit être arraché grâce à un jet de Force opposé avant de pouvoir servir à quoi que ce soit.

S'il se trouve dans la zone d'attraction du *magnétisme de Ghorus Toth* une créature ou un objet métallique deux fois plus lourd que la cible, c'est cette dernière qui est attirée vers lui, et non l'inverse. Il s'ensuit un déplacement de la zone d'attraction, qui peut avoir pour conséquence de libérer ou de capter d'autres objets ou créatures dans l'influence du *magnétisme*.

Composantes matérielles : un petit aimant naturel.

Manteau d'Ilyykur

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort drape son lanceur dans une aura lumineuse qui le protège contre toute magie hostile. Cette aura a deux effets : elle procure à son porteur un bonus de chance de +1 par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts (pour un maximum de +5) dans tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques, et elle lui offre également une résistance de 10 à l'électricité.

Composantes matérielles : un diamant brut d'une valeur de 50 po minimum.

Métamorphose diabolique

Transmutation [Mal]
Niveau : démoniste nar 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, M
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *métamorphose* (voir sa description au Chapitre 11 : les sorts du *Manuel des Joueurs*), à l'exception des précisions ci-dessus et de ce qui suit. Il permet au jeteur de sorts d'endosser l'apparence de n'importe quel fiélon, démon ou diable susceptible d'être invoqué par une *convocation de monstres I-V*. Il ne lui permet pas de passer d'une forme à l'autre à chaque lancement mais, en revanche, il lui confère tous les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels de la créature. Le jeteur de sorts devient temporairement un « Extérieur », vulnérable aux sorts et autres effets de défense ou de garde contre les extérieurs maléfiques. Les sorts de bannissement ne l'envoient pas vers un autre plan, mais ils laissent le jeteur de sorts chancelant pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts et mettent fin à la *métamorphose diabolique*.

Composantes matérielles : un os de fiélon, de demi-fiélon, de démon ou de diable.

Sang de feu de Beltyn

Nécromancie
Niveau : démoniste nar 4, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, effet partiel (voir la description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort introduit dans le sang de sa victime une substance brûlante et corrosive, qui lui inflige à chaque round 1d8 points de dégâts d'acide et 1d8 de feu. Chaque round, lorsque son tour de jeu arrive, la victime peut tenter un jet de Vigueur pour annuler les dégâts de ce round. Toutefois, une réussite éventuelle ne l'empêche nullement de subir des dégâts aux tours suivants. Dans les rounds où elle subit effectivement des dégâts, la douleur l'empêche d'accomplir quoi que ce soit de plus qu'une action de mouvement.

Le *sang de feu de Beltyn* n'affecte pas les créatures artificielles, ni les élémentaires, les vases, les plantes ou les morts-vivants.

Composantes matérielles : une goutte de sang et une pincée de salpêtre.

SÉVÈRE RÉPROBATION DE NYBOR

Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7 (Magicien rouge)
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,5 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir la description
Résistance à la magie : oui

Ce sort inflige à sa victime des souffrances encore plus atroces que le *doux rappel de Nybor*. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou périr instantanément. Si elle survit, elle demeure hébétée pendant 1d4 rounds à moins de réussir un jet de Volonté. Que ce deuxième jet de sauvegarde soit réussi ou non, elle subit de toute manière un malus de –2 à toutes ses attaques, jets de sauvegarde et autres tests pendant la durée du sort. La *sévère réprobation de Nybor* distrait les jeteurs de sorts, qui doivent réussir un test de Concentration s'ils veulent jeter un sort tout en subissant ces effets (voir la description de la compétence Concentration dans le *Manuel des Joueurs*).

Focaliseur : une mince baguette d'adamantium cerclée d'or, de 30 cm de long, d'une valeur de 1 000 po minimum.

Note : ce sort est déjà apparu dans *La Magie de Faerûn*. La version présentée ici remplace la version originale.

Sphère de destruction ultime

SPHÈRE DE DESTRUCTION ULTIME

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : sphère de 60 cm de diamètre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, effet partiel (voir la description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une sphère de néant noire et lisse qui désintègre quasiment tout ce qu'elle touche. Cette sphère vole jusqu'à 9 mètres par round et attaque toute créature ou objet désigné par le jeteur de sorts. Il faut réussir une attaque de contact à distance pour atteindre la cible désignée. La sphère interrompt son déplacement lors du round où elle attaque. Pour la diriger contre une nouvelle cible, le jeteur de sorts doit sacrifier une action de mouvement. Si la sphère s'éloigne hors de portée du sort, elle se dissout instantanément.

Si la sphère achève son déplacement dans une case occupée par une créature ou un objet, la cible doit réussir un jet de Vigueur ou subir les effets d'une *désintégration*. En cas de réussite, elle n'est que partiellement affectée et ne subit que 5d6 points de dégâts. Si la sphère est dirigée contre un objet ou une partie d'objet, elle *désintègre* les 1,5 m^3 qu'elle occupe. Chaque round, la sphère peut détruire une créature, un objet ou 1,5 m^3 de matière, à condition d'être dirigée contre une cible appropriée.

La *sphère de destruction ultime* est considérée comme un sort de *désintégration* en ce qui concerne la destruction d'un *mur de force* (ou de tout autre sort ou effet spécifiquement affecté par un sort de *désintégration*).

Composantes matérielles : une pincée de poudre d'une créature *désintégrée*.

SPHÈRE DE FORCE

Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 4, pisteur nentyar 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : un ou plusieurs créatures ou objets, aucun ne pouvant se trouver à plus de 9 m d'un autre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts, ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir la description)
Résistance à la magie : oui

Illustration de Jim Pavelec

Ce sort fait jaillir de la paume du lanceur une ou plusieurs sphères de force de 7,5 cm de diamètre qui filent jusqu'à leurs cibles. Il faut réussir une attaque de contact à distance pour atteindre les cibles. Les sphères infligent un total de 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 10d6), répartis à sa guise. Chaque sphère doit infliger au moins 1d6 points de dégâts. La répartition des dégâts entre les différentes cibles doit être annoncée avant le jet d'attaque. Un jet de Vigueur réussi permet à la cible de diminuer de moitié les dégâts qu'elle subit.

En cas d'échec de l'attaque de contact à distance, la sphère explose en un rayonnement de 3 mètres de rayon, infligeant 2 points de dégâts par dé de dégâts qui lui a été assigné. Un jet de Réflexes réussi permet de ramener ces dégâts à 1 point par dé.

SURVEILLANCE D'OBJET

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : l'objet touché
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort établit une connexion mystique entre le lanceur et un objet inanimé. Dès lors, si cet objet est endommagé, déplacé ou touché, le lanceur en est instantanément averti. Si une autre créature touche physiquement l'objet, le jeteur de sorts en reçoit une image mentale qui lui donne une connaissance personnelle de la créature au cas où il chercherait à lancer sur elle une *scrutation* ou autre sort similaire. La *surveillance d'objet* s'active au moindre incident, que l'objet soit touché par une main indélicate, poussé au moyen d'un bâton, effleuré par un chat ou renversé par un tremblement de terre.

La *surveillance d'objet* ne fonctionne qu'une fois. Lorsqu'elle a rempli son office, elle se décharge. Ses composantes étant coûteuses, la plupart des ensorceleurs et des magiciens la réservent à la protection de leurs plus précieux trésors, conservés soigneusement à l'abri.

Une *surveillance d'objet* est un piège magique. Un roublard doit réussir un test de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 30 dans le cas de la *surveillance d'objet*) pour la repérer et de Désamorçage (DD 25 + niveau du sort, soit 30 dans le cas de la *surveillance d'objet*) pour la rendre inopérante. S'il le désire, le jeteur de sorts peut prévoir un mot de passe permettant à n'importe quelle créature de manipuler l'objet sans déclencher l'alarme mentale.

Composantes matérielles : un saupoudrage de sables rares et de réactifs en poudre d'une valeur de 500 po minimum.

TUEUSE-LAME

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4, Pal 2, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : l'arme touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

À l'image des armes tueuses, ce sort rend une lame (de n'importe quelle arme tranchante) particulièrement meurtrière pour un certain type (et sous-type, le cas échéant) de créatures, au choix du jeteur de sorts. Son bonus d'altération augmente de +2 contre les créatures du type correspondant, et elle leur inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires.

Composantes matérielles : une goutte de sang et 500 po de poussière de rubis.

VISION DANS LE NOIR EXCEPTIONNELLE

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4, Rôd 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère à son bénéficiaire la faculté de voir dans le noir absolu, sans autres limitations de portée que celles du terrain, de la distance et de la ligne de vue. Les malus habituels s'appliquent à toute tentative de Détection visant à repérer des objets ou créatures distants ou de petite taille.

La vision dans le noir fonctionne uniquement en noir et blanc mais, pour le reste, conserve la qualité d'une vision normale. La *vision dans le noir exceptionnelle* ne confère pas au personnage la faculté de percer des ténèbres d'origine magique.

Composantes matérielles : un éclat d'agate.

VISION NOCTURNE

Transmutation
Niveau : assassin 1, éclaireur ménestrel 1, Ens/Mag 1, hathran 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère à sa cible la vision nocturne, la faculté de voir deux fois plus loin qu'un homme ordinaire à la lueur des étoiles, de la lune, d'une torche ou autres conditions médiocres d'éclairage. La cible conserve toute sa capacité à distinguer les couleurs et les détails dans ces conditions.

Composantes matérielles profanes : une petite bougie.

Objets Magiques

Les Magiciens Rouges sont reconnus dans tout Faerûn comme les plus talentueux et les plus prolifiques des fabricants d'objets magiques, mais ce ne sont pas les seuls pratiquants de la magie de l'Orient à créer de tels objets. En Rashéménie, les mystérieux Anciens – les magiciens mâles du pays – se sont spécialisés dans l'art de la création d'objets, travaillant assidûment pour procurer aux habitants de leur rude région des armes qui leur permettent de résister aux périls du Nord et à la menace de Thay. Le long de la voie Dorée, d'étranges enchantements de la lointaine Kara-Tur ont trouvé leur chemin jusqu'aux bazars et aux boutiques surpeuplées de Thesk, tandis que dans les profondeurs du bois de Yuir, les ensorceleurs sous le patronage de la Simbule et les bardes du royaume secret de Sildëyuir fabriquent également des objets destinés à divers usages.

objets magiques

En plus des objets magiques présentés dans le *Guide du maître* et de ceux que l'on peut trouver dans une campagne des *Royaumes Oubliés*, on peut rencontrer les objets suivants dans l'Inaccessible Orient ou entre les mains des individus et des créatures venant de cette région.

Armes

Baignée dans une atmosphère magique et dans l'effondrement d'empires antiques, l'Orient est le berceau de bien des incantations novatrices.

Propriétés spéciales des armes magiques

Une arme magique dotée d'une propriété spéciale doit disposer d'un bonus d'altération d'au moins +1.

Berserker. Une arme de berserker est précieuse pour les barbares et toute créature capable d'entrer en rage. Quand le porteur est en rage, le bonus d'altération de l'arme augmente de +2. Les *vremyonni* de Rashéménie forgent beaucoup de haches et d'épées dotées de cette propriété.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, soit *puissance divine*, soit *rage*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Contagieuse. Parfois utilisée par les seigneurs putrides de Talona ou les séides des plus sinistres des Magiciens Rouges, cette arme abominable infecte immédiatement la créature qu'elle blesse, sans la moindre période d'incubation. Toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour éviter de contracter la fièvre des marais. Cette maladie inflige 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Dextérité et 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Constitution. Le sujet continue à souffrir des effets de la maladie jusqu'à guérir naturellement ou être soigné par magie. Une victime infectée plusieurs fois de suite ne subit pas d'effet supplémentaire : soit le sujet est atteint par la fièvre, soit il ne l'est pas.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *contagion*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Renvoi. Créées il y a bien longtemps par les seigneurs de la guerre de Raumathar pour combattre les légions infernales de Narfell, les armes de renvoi ont une chance de renvoyer une créature extraplanaire dans son plan d'origine quand elles la blessent. Toute créature vulnérable à un sort de *renvoi* (y compris les créatures appelées ou convoquées, fiélones ou célestes, les Extérieurs et certains élémentaires) touchée par cette arme lors d'un combat doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour éviter de subir les mêmes effets que ce sort. Le sujet ajoute à son jet de sauvegarde un modificateur égal à son nombre de dés de vie moins 9. Par exemple, un succube doté de 6 DV ferait son jet avec un malus de –3, tandis qu'un diantrefosse possédant 13 DV le ferait avec un bonus de +4.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *renvoi*. *Prix de vente* : bonus de +3.

Valeureuse. Une arme valeureuse permet à son porteur d'exécuter une puissante charge. Quand elle est utilisée lors d'une charge, les dégâts infligés par une arme valeureuse sont doublés, comme pour un guerrier à cheval doté du don Charge dévastatrice. Si ces dégâts doublés sont à nouveau doublés, le multiplicateur est simplement

augmenté de 1 : des dégâts doublés par deux fois sont donc simplement triplés, des dégâts doublés trois fois sont simplement quadruplés, etc.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *force du colosse*. *Prix de vente* : bonus de +1.

Vampirique. Tout être vivant frappé par une arme vampirique doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour éviter de perdre 1d4 pv supplémentaires, qui sont immédiatement ajoutés au total de pv de son porteur. Les pv en excédent par rapport au total maximum du porteur sont considérés comme des points de vie temporaires (les gains de pv temporaires ne sont pas cumulatifs) et disparaissent après 1 heure.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *baiser du vampire*. *Prix de vente* : bonus de +2.

ARMES MAGIQUES SPÉCIFIQUES

Les armes magiques suivantes sont généralement fabriquées avec les propriétés précises indiquées ci-dessous.

Bombarde thayenne. La *bombarde thayenne* est un canon magique capable de lancer divers projectiles nocifs ou explosifs. L'effet dépend du projectile en question. Faire feu avec cette arme est une action simple, qui requiert une attaque de contact à distance pour toucher la zone visée (la CA au contact d'une case vide est de 5). La *bombarde thayenne* a un facteur de portée de 45 mètres, et comme n'importe quelle arme à projectiles, elle peut tirer à une distance de 10 facteurs de portée avec le malus normal de –2 par facteur de portée. Si l'attaque de contact à distance échoue, l'effet de bombe est résolu comme pour une arme à impact (voir le Chapitre 8 du Manuel des Joueurs).

Une fois qu'elle a fait feu, la *bombarde thayenne* nécessite trois tests de Profession (ingénieur de siège) (DD 10) pour être vidée, chargée avec une nouvelle bombe et préparée à faire feu. Une équipe de quatre personnes expérimentées peut faire feu à chaque round avec un peu de coopération, tandis que des servants moins nombreux ou moins expérimentés mettent plus longtemps (bien qu'un seul personnage expérimenté puisse tirer à la bombarde tous les 4 rounds s'il réussit ses tests de compétence).

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *télékinésie*. *Prix de vente* : 22 500 po. *Poids* : 250 kg.

Voici la liste des projectiles les plus courants. La plupart des bombes sont des objets magiques à usage unique qui ne sont déclenchés qu'une fois projetés par une *bombarde thayenne*, bien que le fait d'être lancé par une catapulte ou jeté par un géant puisse faire l'affaire. Une bombe est une sphère de verre épais d'environ 30 cm de diamètre, et pesant 10 kg.

Bombe à boule de feu. Cette bombe magique, la plus répandue, est tiède au toucher et émet une lueur terne d'un rouge inquiétant. Elle crée une *boule de feu* visant son point d'impact et centrée sur lui. Ce genre de bombe existe en trois tailles différentes, déclenchant des *boules de feu* à 3d6, 6d6 ou 10d6.

Niveau de lanceur de sorts : 5, 6 ou 10 pour une bombe de 3d6, 6d6 ou 10d6 respectivement. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *boule de feu*. *Prix de vente* : 375 po (3d6), 450 po (6d6), ou 750 po (10d6). *Poids* : 10 kg.

Bombe à nuage nauséabond. Remplie d'un mélange jaune répugnant, cette bombe crée un *nuage nauséabond* visant son point d'impact et centré sur lui.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *nuage nauséabond*. *Prix de vente* : 375 po. *Poids* : 10 kg.

Bombe à nuée de boules de neige. Cette bombe est bleue et couverte de givre. Elle crée une *nuée de boules de neige de Snilloc* qui inflige 3d6 points de dégâts de froid, visant son point d'impact et centrée sur lui.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *nuée de boules de neige de Snilloc*. *Prix de vente* : 250 po. *Poids* : 10 kg.

Bombe de brume mortelle. Cette bombe est remplie d'un liquide vert et bilieux. Quand elle touche, elle crée un sort de *brume mortelle* visant son point d'impact et centré sur lui. La *brume mortelle* est stationnaire et ne s'éloigne pas du point d'impact.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *brume mortelle*. *Prix de vente* : 1 125 po. *Poids* : 10 kg.

Bombe létale. Noire et froide, cette bombe est couverte de sinistres runes bleues. Elle crée un *cercle de mort* visant son point d'impact et centré sur lui, tuant 11d4 dés de vie de créatures.

Niveau de lanceur de sorts : 11. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *cercle de mort*. *Prix de vente* : 1 650 po. *Poids* : 10 kg.

Projectile de pierre. Il ne s'agit pas d'une bombe magique, mais d'un simple rocher façonné de manière à pouvoir être tiré par une *bombarde thayenne*. Il inflige 3d6 points de dégâts. Le projectile doit viser une créature et non une case, et le tir est résolu comme une attaque à distance (et non une attaque de contact à distance).

Prix de vente : 5 po. *Poids* : 15 kg.

Dague fantôme. Façonnée à partir de l'os d'une créature décédée de mort violente, cet objet ressemble à une simple poignée de dague en os. Quand une créature la saisit, une « lame » de lumière apparaît (considérez l'arme comme une dague pour tout ce qui concerne le maniement des armes, les dons, etc.). La lame disparaît dès qu'on ne tient plus la poignée.

La *dague fantôme* ne confère aucun bonus à l'attaque et n'inflige aucun dégât, mais sa victime est affectée par un sort de *contact glacial* (DD 11). Frapper avec la *dague fantôme* est une attaque de contact. Les créatures dotées de plusieurs attaques peuvent utiliser la *dague spectrale* au cours d'une attaque à outrance pour frapper plus d'une fois par round tout comme s'il s'agissait d'une dague normale.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *contact glacial*. *Prix de vente* : 20 000 po.

Flammelance. Créées par les Magiciens Rouges pour leurs guerriers favoris, les *flammelances* sont des *lances d'arçon +1 de feu intense* qui peuvent être utilisées sans malus comme des piques par des personnages à pied. La *flammelance* peut projeter sur commande un jet de flammes identiques à celles de l'*incinérateur d'Aganazzar* (niveau 6 de lanceur de sorts). Celui-ci inflige 3d8 points de dégâts (jet de Réflexes DD 13 pour demi-dégâts) sur une bande de 1,50 mètre de large et de 12 mètres de long. La *flammelance* peut produire cinquante jets de flammes avant d'épuiser son pouvoir, après quoi elle devient une simple *lance d'arçon +1 de feu intense*.

Niveau de lanceur de sorts : 12. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *incinérateur d'Aganazzar* et soit *boule de feu*, soit *colonne de feu*, soit *lame de feu*. *Prix de vente* : 39 910 po. *Coût de création* : 20 110 po + 1 584 PX.

Lance de vol aglarondienne. Cette *lance d'arçon +2 de foudre* est expressément conçue pour les griffonnier. Une fois par jour et par une action libre, son porteur peut utiliser *feuille morte* (niveau 8 de lanceur de sorts), mais sur lui-même uniquement.

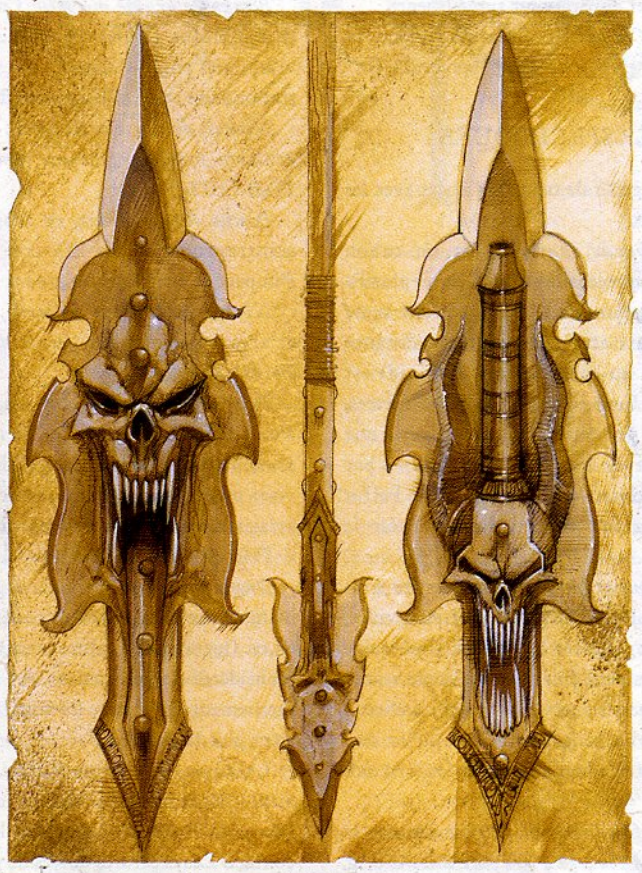
Niveau de lanceur de sorts : 8. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *feuille morte*, soit *appel de la foudre*, soit *éclair*. *Prix de vente* : 21 510 po. *Coût de création* : 10 910 po + 848 PX.

Lanière d'ébonite. Créé par et pour les Magiciens Rouges, la *lanière d'ébonite* est un *fouet barbelé +2* qui inflige une douleur fulgurante à sa victime. Toute créature frappée par le fléau au cours d'une attaque au corps à corps doit réussir un jet de Vigueur (DD 11) pour éviter d'être hébétée pendant 1 round et d'être handicapée par la douleur pendant 6 rounds, ce qui se traduit par un malus de –2 à tous ses jets d'attaque et de sauvegarde, et à tous ses tests. Les lanceurs de sorts soumis à cet effet sont distraits et doivent faire un test de Concentration pour lancer leurs sorts (voir la compétence Concentration dans le *Manuel des Joueurs*). L'effet de la douleur est le même que celui du *doux rappel de Nybor* (niveau 6 de lanceur de sorts).

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *doux rappel de Nybor*. *Prix de vente* : 20 320 po. *Coût de création* : 10 320 po + 800 PX.

Spectrelame de Yuir. Conçue par les elfes des étoiles pour combattre les maraudeurs issus d'autres dimensions qui menaçaient leur patrie, cette *épée longue +1 spectrale tueuse d'aberration* confère également un bonus de parade de +2 à la classe d'armure du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *ancre dimensionnelle, bouclier de la foi, changement de plan, convocation de monstres I*. *Prix de vente* : 44 315 po. *Coût de création* : 22 315 po + 1 760 PX.



Flammelance

objets merveilleux

Les Thayens construisent beaucoup d'objets merveilleux habituels dans leurs ateliers, mais voici une liste des moins courants que l'on trouve en Orient.

Esquif-mage. Ce genre de bateau de bois, guère plus grand qu'une barque, peut contenir trois personnes. Il se déplace dans l'eau sans effort, remontant ou descendant le courant à une vitesse de déplacement de 9 mètres, obéissant aux ordres de la personne qui connaît le mot de commande qui les active. On peut même ordonner à un *esquif-mage* de retourner en un lieu où il se trouvait auparavant sans pilote ni passager, et ce genre de spectacle est courant en Rashéménie. Construit par les Sorcières et les Anciens, ces bateaux ne fonctionnent pas hors des frontières de Rashéménie.

Un genre d'*esquif-mage* de taille supérieure, le *bateau-mage*, est construit en utilisant les mêmes sorts sur une felouque (un navire à voile rashémi comportant deux mâts) de bonne facture, ce qui lui donne une vitesse de déplacement de 6 mètres.

Niveau de lanceur de sorts : 7. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *liberté de mouvement, permanence, vol*. *Prix de vente* : 20 000 po (*esquif-mage*), 40 000 po (*bateau-mage*). *Poids* : —.

Masques de hathran. Les hathrans de Rashéménie sont renommées pour les masques élaborés qu'elles portent lorsqu'elles voyagent ou combattent. Ces masques sont souvent magiques, et certains types des *masques de hathran* les plus courants sont rassemblés ici. En ce qui concerne les limites du nombre d'objets magiques portés, un masque compte comme une paire de lentilles.

Masque d'armure mentale. Ce masque est décoré de larges lignes irradiant depuis ses yeux et se terminant en spirales protectrices. Son porteur gagne un bonus de résistance de +4 à tous ses jets de sauvegarde contre les attaques mentales.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie*. *Prix de vente* : 4 000 po. *Poids* : —.

Masque de déguisement. Sous forme normale, ce masque est généralement gravé de lignes sinueuses et décoré de plumes d'oiseau. Il fonctionne comme un *couvre-chef de déguisement*, bien qu'il ne modifie que le visage de son porteur (il change pour rester en adéquation avec le déguisement, apparaissant comme un serre-tête, un peigne, un chapeau ou autre accessoire que l'on porte sur le visage ou sur la tête).

Niveau de lanceur de sorts : 2. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *changement d'apparence*. *Prix de vente* : 1 000 po. *Poids* : —.

Masque de protection et de résistance. Ces masques sont décorés de puissants symboles d'abjuration et de plumes d'oiseaux rares. Ils allient les pouvoirs d'un *anneau de protection* et d'une *cape de résistance*. Le bonus de protection de chacun de ces pouvoirs est généralement le même.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *bouclier de la foi, résistance*, le niveau du lanceur de sorts doit être le triple du bonus du masque. *Prix de vente* : 4 000 po

Illustration de Wayne England

(*masque +1*), 16 000 po (*masque +2*), 36 000 po (*masque +3*), 64 000 po (*masque +4*), 100 000 po (*masque +5*). *Poids* : —.

Masque de respiration aquatique. Ce masque est décoré de vagues vertes et bleues ou de motifs d'écailles de poisson. Il permet au porteur de respirer sous l'eau comme s'il bénéficiait d'un sort de *respiration aquatique.*

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *respiration aquatique. Prix de vente* : 3 000 po. *Poids* : —.

Masque de vision lucide. Ces masques sont blancs, avec des marques rouges sous les yeux et sur le front. Ils procurent la *vision lucide* à leur porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 10. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision lucide. Prix de vente* : 75 000 po. *Poids* : —.

Masque des flammes. Ce masque est rouge, et peint de flammes noires et orange. Son porteur est protégé par une *endurance aux énergies destructives* (feu) et peut invoquer un sort de *mains brûlantes* (niveau 5 de lanceur de sorts, DD 11) une fois par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *endurance aux énergies destructives, mains brûlantes. Prix de vente* : 5 700 po. *Poids* : —.

Masque du langage. Ce masque est couvert de minuscules lettres issues de divers alphabets et d'images d'étranges créatures. Un *masque du langage* est doté de trois langages que son porteur peut magiquement parler, comprendre, lire et écrire. Les plus courants sont le chondathan, le shaaran et le thayen mulhorandi.

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *don des langues. Prix de vente* : 4 000 po. *Poids* : —.

Masque du nyctalope. Ces masques gris sombre sont généralement décorés de plumes de hibou et de marques en forme d'yeux autour des ouvertures oculaires. Ils fonctionnent exactement comme des *lunettes de nyctalope,* conférant à leur porteur une vision dans le noir portant à 18 mètres.

Niveau de lanceur de sorts : 3. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *vision dans le noir. Prix de vente* : 8 000 po. *Poids* : —.

Masque de Shaporyl. Ce très rare *masque de hathran* est décoré de minuscules pierres fantaisistes et de motifs élaborés. Son porteur peut utiliser *charme-personne* trois fois par jour, *confusion* une fois par jour, et *domination* une fois par jour. Le masque peut également scintiller de lueurs multicolores pendant 1 round trois fois par jour, ce qui équivaut à une attaque de regard d'une portée de 9 mètres. Les créatures qui succombent à cette attaque (jet de Volonté DD 14 pour annuler) sont hébétées pendant 1d4+1 rounds. L'attaque de regard est un mirage mental.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *charme-personne, confusion, domination, lueurs hypnotiques. Prix de vente* : 65 000 po. *Poids* : —.

Masques

Illustration de Sam Wood

Passepierre. Petit jeton de pierre polie gravé de runes sur chaque face, il suffit de toucher un mur ou une barrière avec ce *passepierre* pour créer un *passe-muraille* (niveau 10 de lanceur de sorts). Le tunnel créé par le *passepierre* mesure 1,50 mètre de large, 2,40 mètres de haut et jusqu'à 3 mètres de profondeur. Il demeure tant que le jeton reste dans le passage, et se referme 1 round après que le *passepierre* a été retiré. Comme pour le *passe-muraille,* le *passepierre* ne peut créer de passage que dans les murs de pierre, de bois ou de plâtre, et non dans les murs métalliques ou magiques (un *mur de pierre* n'est plus magique une fois qu'il est créé). Le *passepierre* fonctionne cinq fois avant de se réduire en poussière.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *passe-muraille. Prix de vente* : 10 000 po. *Poids* : —.

Robe de Rukhyon. Cette magnifique robe de brocart rouge bordé d'or confère les effets d'un sort d'*antidétection* à son porteur, et a également les pouvoirs d'une *cape de résistance +3.*

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *antidétection, résistance. Prix de vente* : 48 000 po. *Poids* : 1 kg.

Serre-tête de la nature. Quand il est placé sur la tête d'un rôdeur, cet anneau de branches tressées confère à son porteur certains pouvoirs magiques. Chaque fonction requiert un mot de commande particulier. *Apaisement des animaux* (DD 11), *communication avec les animaux, passage sans trace* à volonté ; *convocation d'alliés naturels I, soins légers* (DD 11) 3 fois par jour ; *convocation d'alliés naturels II, soins importants* (DD 16) 1 fois par jour. Ces pouvoirs fonctionnent comme les sorts (niveau 7 de lanceur de sorts).

Le porteur du *serre-tête de la nature* peut également prédire tout changement de climat naturel dans un rayon de 50 kilomètres autour de sa localisation actuelle pendant les prochaines 24 heures, et ce à volonté. Il ne peut pas prédire l'utilisation de magie climatique par quelqu'un d'autre.

La Simbule octroie parfois ces objets merveilleux à des rôdeurs aglarondiens qui ont prouvé leur loyauté envers elle et leur pays par de grands actes d'héroïsme.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *apaisement des animaux, communication avec les animaux, convocation d'alliés naturels I, convocation d'alliés naturels II, soins légers, soins importants, passage sans trace. Prix de vente* : 50 000 po. *Poids* : —.

Artefacts rares

Bien des artefacts datant des anciens empires d'Imaskar, de Raumathar et de Narfell sont cachés dans les trésors des Magiciens Rouges.

Le boidacier. Ce bâton de 1,80 mètre de long est façonné pour ressembler à du bois grossièrement travaillé, bien qu'il soit entièrement composé

de fer rouillé. Il possède bien des pouvoirs dangereux et maléfiques. Le premier consiste à conférer à son utilisateur les pouvoirs magiques suivants, qu'il peut utiliser à volonté et sans dépenser de charge :

Façonnage de la pierre,
Nappe de brouillard,
Pierres acérées (DD 16),
Ramollissement de la terre et de la pierre.

Les sorts suivants coûtent chacun une charge :
Contrôle de l'eau,
Glissement de terrain,
Mur de pierre,
Transmutation de la boue en pierre (DD 17),
Transmutation de la pierre en boue (DD 17).

Les pouvoirs suivants coûtent chacun 2 charges par utilisation :
Contrôle des plantes (DD 16),
Corps de fer,
Création de tertre errant (voir la description),
Tremblement de terre (DD 22).

Création de tertre errant (Mag). Le *boidacier* dispose du pouvoir unique et extraordinaire de créer un tertre errant à partir de n'importe quelle masse adéquate de végétation morte (environ deux cubes de 1,50 mètre de côté). L'utilisation de ce pouvoir prend 10 minutes. Le porteur du *boidacier* peut utiliser le pouvoir de *contrôle des plantes* du bâton pour tenter de contrôler le tertre s'il le désire.

Le *boidacier* se recharge en détruisant d'autres objets magiques par oblitération, un pouvoir extraordinaire qui fonctionne comme celui d'un *sceptre d'oblitération*. Le porteur doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour frapper un objet tenu par un autre personnage. L'objet dispose d'un jet de Volonté (DD 19) pour éviter la destruction (on utilise la Volonté de son porteur si elle est supérieure à celle de l'objet). Le *boidacier* regagne 1 charge pour chaque valeur de bonus de +1 dont disposait l'objet détruit, ou 1 charge pour 10 000 po de valeur quand il s'agit d'objets sans description numérique, et ce pour un maximum de 5 charges par objet détruit. Le *boidacier* a une capacité maximale de 50 charges : s'il en absorbe plus, il est lui-même oblitéré et détruit.

Le *boidacier* est intelligent, et d'alignement neutre mauvais. Il a une Intelligence de 17, une Sagesse de 19, et un Charisme de 14. Il peut communiquer oralement ou par télépathie. Son Ego est de 26.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 6 kg.

Shazzelurt. Puissante dague magique possédée par Lauzoril, zulkir de l'Enchantement, *Shazzelurt* est une arme pleine de haine vieille de plus de deux mille ans. Sa lame est ondulée, et sa poignée de fer est incurvée à la manière d'une flamme. *Shazzelurt* est une *dague +3 acérée* dotée d'une Intelligence de 15, d'une Sagesse de 9 et d'un Charisme de 14. Elle est neutre mauvaise et possède les pouvoirs suivants :

Détection de la magie à volonté (pouvoir mineur),
Détection des passages secrets à volonté (pouvoir mineur),
Guérison suprême une fois par jour (pouvoir majeur).

Son dessein spécial est de tuer les bardes et les roublards. Tout personnage de ces classes frappé par *Shazzelurt* doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour éviter de subir une *désintégration* (effet correspondant au sort du même nom). L'Ego de *Shazzelurt* est de 16.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 1 kg.

Matériaux spéciaux

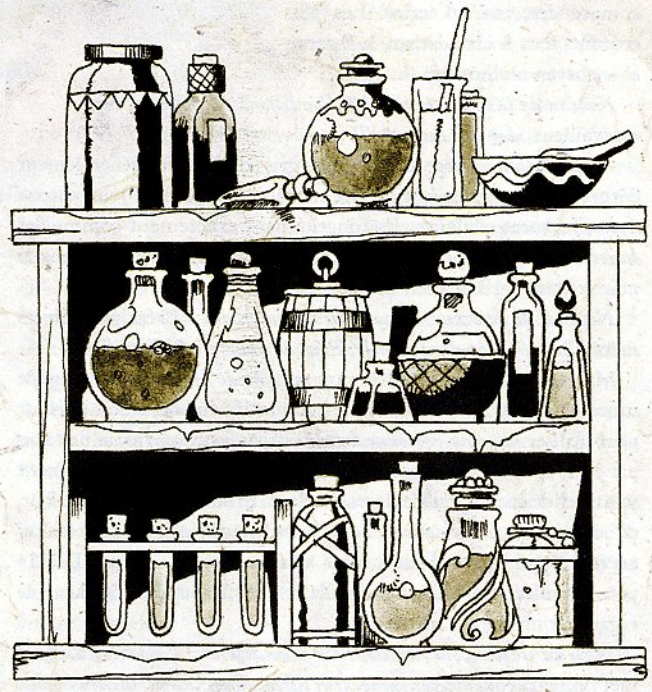
En plus des objets magiques décrits ci-dessus, les prêtres et les mages de l'Orient utilisent parfois des matériaux dotés de leurs propres caractéristiques magiques.

Boidazur. Les artisans volodnis façonnent souvent des armures et des armes à partir du bois de saules céruléens cultivés avec grand soin, sculpté par *façonnage du bois*, puis traité par magie pour être aussi dur que l'acier. Une arme de boidazur a la même dureté et les mêmes caractéristiques qu'une armure ou une arme de métal identique, mais pèse deux fois moins lourd. Les armures et les armes de boidazur créées de cette façon sont considérées comme des objets de maître et gagnent donc les bonus appropriés.

Les objets de boidazur voient leur prix augmenter selon la table suivante :

Armure légère	+300 po
Armure intermédiaire	+600 po
Armure lourde	+1 200 po
Bouclier	+300 po
Arme (1d4 ou 1d6)	+400 po
Arme (n'importe quelle autre)	+800 po

Le traitement qui permet de durcir le boidazur requiert dix jours de travail pour quelqu'un qui connaît bien le procédé. Il peut s'agir d'un volodni doté d'un degré de maîtrise de 10 en Artisanat (Alchimie ou travail du bois), ou d'un étranger doté des mêmes compétences et un degré de maîtrise de 2 en Connaissance (folklore des volodnis).



Monstres de l'Orient

Les terres de l'Orient abritent un assortiment unique de créatures que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs dans Faerûn (depuis les guenaudes de Rashéménie jusqu'aux hybrides déviants créés par les Magiciens Rouges). De plus, des centaines de créatures communes à d'autres régions infestent aussi l'Inaccessible Orient.

Certaines des créatures décrites plus loin sont utilisables en tant que personnages. Ces monstres ont un ajustement de niveau indiqué dans leurs caractéristiques. Il n'est pas recommandé d'incarner les créatures ne possédant pas d'ajustement de niveau (par exemple parce que ce sont des morts-vivants sans intelligence, ou parce qu'elles auraient un niveau global équivalent supérieur à 20).

Créature putréfiée

Souillée par la corruption qui suinte de la ténébreuse forêt de Rawlin, une créature putréfiée est une perversion de la nature. Animées par le pouvoir de destruction qui pourrit leur cœur noir, les créatures putréfiées détestent tout ce qui est propre ou intact. Elles cherchent à répandre leur horrible poison partout dans les bois de l'Orient, sous les ordres du Gangrené, leur maléfique créateur.

Au début, l'apparence d'une créature putréfiée change peu. Avec le temps, cependant, l'infection nauséabonde qu'elle porte en elle commence à ronger son corps. Les chairs ou le bois en bonne santé se noircit, devenant moite et friable. Les feuilles ou les cheveux se collent, suintent et s'infectent avant de tomber. La sève et le sang deviennent huileux, noirs, et purulent par des abcès partout sur le corps. Les yeux, si la créature en avait avant, se creusent pour se transformer en puits noirs, à peine éclairés par une petite lueur verte et mauvaise. Finalement, la vie quitte le corps torturé pour toujours, ne laissant rien sinon un cadavre putrescent, animé par la sorcellerie maléfique du Gangrené.

Exemple de créature putréfiée

Dans l'exemple de créature putréfiée qui suit, la créature de base est un sylvanien.

Sylvanien putréfié
Plante de taille TG
Dés de vie : 7d8+42 (73 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 9 m
Classe d'armure : 20 (–2 taille, –1 Dex, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +5/+24
Attaque : coup (+14 corps à corps, 2d6+11)
Attaque à outrance : 2 coups (+14 corps à corps, 2d6+11)
Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : *animation d'arbres*, contact putréfiant, création de rejetons, dégâts doublés contre les objets, piétinement
Particularités : plante, réduction des dégâts (10/tranchant), transformation en mort-vivant, vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +11, Vol +6
Caractéristiques : For 33, Dex 8, Con 23, Int 12, Sag 14, Cha 10
Compétences : Connaissances (une au choix) +6, Détection +7, Diplomatie +2, Discrétion +9*, Intimidation +5, Perception auditive +7, Psychologie +7, Survie +7
Dons : Attaque en puissance, Science de la destruction, Volonté de fer

Environnement : terre ferme
Organisation sociale : groupe (2–5)
Facteur de puissance : 9
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 8–16 DV (taille TG), 17–21 DV (taille Gig)

Combat

Animation d'arbres **(Mag)**. À volonté, un sylvanien putréfié peut animer les arbres distants de 54 mètres ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin de 1 round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de

3 mètres par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redeviennent inertes si le sylvanien putréfié qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts).

Contact putréfiant (Sur). Le jet de Vigueur pour résister au contact putréfiant d'un sylvanien putréfié a un DD de 19. Voir la description de l'archétype ci-dessous pour plus d'informations.

Création de rejetons (Sur). Tout animal, monstre primitif ou plante infecté par le contact putréfiant d'un sylvanien putréfié devient une créature putréfiée à son tour si son Charisme atteint 0 avant sa Constitution.

Dégâts doublés contre les objets (Ext). Un sylvanien putréfié (ou un arbre animé) portant une attaque à outrance contre un objet (ou une structure) lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un sylvanien putréfié peut piétiner des adversaires d'au moins une catégorie de taille plus petits que lui. Cette attaque inflige 2d12+5 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut tenter soit une attaque d'opportunité à –4 sur le jet d'attaque, soit un jet de Réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de moitié.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige au sylvanien putréfié des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), même si un jet de sauvegarde est autorisé et qu'il soit un succès ou un échec.

Plante. Un sylvanien putréfié est immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

Transformation en mort-vivant (Sur). Tous les mois, un sylvanien putréfié doit réussir un jet de Vigueur (DD 15+1 par jet précédant) ou mourir. Voir la description de l'archétype ci-dessous pour plus d'informations.

Compétences. Un sylvanien putréfié reçoit des compétences comme s'il appartenait au type fée. * Il bénéficie d'un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion en forêt.

Sylvanien putréfié

Illustration de Sam Wood

création de créature putréfiée

L'archétype de « créature putréfiée » peut être appliqué à n'importe quel animal, monstre primitif ou plante (appelé ci-dessous « créature de base »). S'il ne l'était pas déjà, le type de la créature devient « plante ». Une créature putréfiée conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

Dés de vie. Deviennent des d8

Attaques spéciales. Une créature putréfiée conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base. De plus, elle gagne les attaques spéciales indiquées ici.

Contact putréfiant (*Sur*). Les attaque naturelles d'une créature putréfiée sont des vecteurs de la putréfaction de Talona, une maladie d'origine magique (voir *Maladie*, dans le Guide du Maître). *Putréfaction de Talona.* Maladie surnaturelle : n'importe quelle attaque naturelle d'une créature putréfiée, jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 des DV de la créature putréfiée + modificateur de Constitution de la créature putréfiée) ; temps d'incubation 1d6 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et de 1d4 points de Charisme. Contrairement aux maladies normales, les effets de la putréfaction de Talona continuent jusqu'à ce que la victime atteigne une valeur de 0 en Constitution (et meure) ou en Charisme (et devienne elle-même une créature putréfiée si c'est possible ; voir *Création de rejeton* ci-dessous), ou encore reçoive un sort de *guérison des maladies* ou un effet magique équivalent.

Création de rejeton (*Sur*). Un animal ou une plante infecté par la putréfaction de Talona devient lui-même une créature putréfiée si sa valeur de Charisme arrive à 0 avant sa valeur de Constitution. L'affaiblissement de caractéristique dû à la maladie est alors éliminé.

Particularités. Une créature putréfiée conserve les particularités de la créature de base. De plus, elle gagne les particularités indiquées ici.

Plante (*Ext*). Une créature putréfiée est immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Elle ignore les coups critiques et les effets mentaux. Elle possède également la vision nocturne.

Transformation en mort-vivant (*Sur*). Tous les mois, une créature putréfiée doit réussir un jet de Vigueur (DD 15 + 1 par jet précédent) ou mourir. Une créature putréfiée qui meurt de cette façon est animée comme un zuvembie (décrit plus loin dans ce chapitre).

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : For +4, Con +2, Sag –2, Cha –2.

Environnement. Terre ferme

Organisation sociale. Groupe (2–5)

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Trésor. Aucun

Alignement. Toujours neutre mauvais

guenaude

La Rashéménie, le Nord Pays et les désolations sans Fin sont ravagés par plusieurs espèces de guenaudes propres à l'Inaccessible Orient. Comme leurs cousines, les annis et guenaudes vertes, les guenaudes friges et criardes sont des mégères monstrueusement fortes, dotées d'une nature haineuse et se servant d'une magie pervertie. Les guenaudons composent leur infortunée progéniture. Ce sont des brutes massives qui ont autant de malice et de force que leurs mères.

Les friges

Les guenaudes friges se trouvent uniquement en Rashéménie et sont capables d'apporter le froid de l'hiver partout dans le pays. Hideuses et ridées, elles adorent le goût de la viande humaine.

	Frige (forme naturelle) Humanoïde monstrueux de taille M	Frige (forme agrandie) Humanoïde monstrueux de taille G
Dés de vie :	10d8+20 (65 pv)	10d8+40 (85 pv)
Initiative :	+3	+2
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 18 m (bonne)	9 m, vol 9 m (moyenne)
Classe d'armure :	23 (+3 Dex, +10 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20	24 (–1 taille,+3 Dex, +12 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 21
Attaque de base/lutte :	+10/+11	+10/+19
Attaque :	coup (+11 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de froid)	coup (+14 corps à corps, 1d6+5 et 1d6 de froid)
Attaque à outrance :	coup (+11 corps à corps, 1d6+1 et 1d6 de froid)	coup (+14 corps à corps, 1d6+5 et 1d6 de froid)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	*bâton-gris de focalisation*, festin traumatisant, pouvoirs magiques	*bâton-gris de focalisation*, festin traumatisant, pouvoirs magiques
Particularités :	changement de taille, immunité contre le froid, résistance au feu (10), RM 20, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à l'acide et à l'électricité	changement de taille, immunité contre le froid, résistance au feu (10), RM 20, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à l'acide et à l'électricité
Jets de sauvegarde :	Réf +10, Vig +9, Vol +6	Réf +9, Vig +11, Vol +6
Caractéristiques :	For 13, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 13, Cha 12	For 21, Dex 14, Con 18, Int 12, Sag 13, Cha 12
Compétences :	Concentration +12, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +8, Survie +6 (+8 en surface)	Concentration +14, Connaissances (nature) +7, Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +3, Perception auditive +8, Survie +6 (+8 en surface)
Dons :	Création de bâtons magiques, Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer	Création de bâtons magiques, Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer

Environnement :	montagnes et forêts froides
Organisation sociale :	solitaire ou cercle (1 frige et 1–3 orglash)
Facteur de puissance :	9
Trésor :	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage

Illustration de Vince Locke

Guenaude frige

Guenaudon

Guenaude criarde

	Guenaude criarde Humanoïde monstrueux de taille M	Guenaudon, HdA1 Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie :	12d8+36 (90 pv)	1d8+1 (5 pv)
Initiative :	+1	+0
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 24 m (bonne)	6 m en cuirasse, vitesse de base 9 m
Classe d'armure :	21 (+1 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20	19 (+2 naturelle ; +5 armure [cuirasse], +2 bouclier [écu en bois]), contact 10, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+12/+17	+1/+2
Attaque :	griffes (+17 corps à corps, 1d4+5)	épée bâtarde (+2 corps à corps, 1d10+1/19–20)
Attaque à outrance :	2 griffes (+17 corps à corps, 1d4+5)	épée bâtarde (+2 corps à corps, 1d10+1/19–20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	éventration (2d4+10), hurlement, pouvoirs magiques	—
Particularités :	immunité contre le froid, résistance au son (10), RM 21, vision dans le noir (18 m)	guenaudon, RM 12
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +11, Vol +8	Réf +0, Vig +3, Vol +0
Caractéristiques :	For 20, Dex 13, Con 16, Int 11, Sag 15, Cha 14	For 12, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences :	Bluff +7, Concentration +15, Déguisement +2 (+4 tenir un rôle), Détection +11, Diplomatie +6, Discrétion +7, Perception auditive +11, Psychologie +6, Survie +6	Détection +2, Escalade –3, Saut –3
Dons :	Attaque en puissance, Enchaînement, Magie de guerre, Vigilance, Volonté de fer	Maniement des armes exotiques (épée bâtarde)
Environnement :	plaine froide	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	10	niveau global +1
Ajustement de niveau :	—	+2
Trésor :	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage

Une guenaude frige ressemble à une vieille mégère très laide dont la peau est bleu-blanc. Elle est habillée d'un châle élimé. Ses mains sont mouchetées de sang séché et elle porte habituellement un bâton tarabiscoté de bois grisâtre. La frige vit pour apporter la misère et un froid mortel partout où elle le peut. Les friges les plus puissantes et les plus mauvaises enrôlent parfois des orglashes pour les aider à harceler les peuples avec leur terrible froid. Des légendes affirment qu'il n'y aurait qu'une seule frige car personne n'en a vu plusieurs en même temps. En fait, c'est parce qu'elles sont plutôt solitaires et individuelles. Chaque année, les hathrans attaquent une frige à l'approche du printemps, pour chasser la créature et annoncer le retour des saisons chaudes. Chaque année, le combat recommence.

Les friges parlent l'aérien, le géant et le rashémi.

COMBAT

Une frige commence généralement avec un *cône de froid* pour évaluer la vulnérabilité de ses adversaires. Ceux qui semblent touchés par cette attaque peuvent en subir une autre, alors que ceux qui semblent immunisés contre le froid seront plutôt les cibles d'une *tempête de grêle* ou d'une attaque au corps à corps. Les friges préfèrent opérer une retraite face à des adversaires dangereux plutôt que de se battre à mort. Souvent, elles préparent des embuscades contre les adversaires qui les ont repoussées, utilisant leur grande rapidité pour les perdre dans des chutes sans retour ou des congères.

Bâton-gris de focalisation **(Mag).** Le bâton de bois de la frige n'a aucune propriété magique en lui-même mais agit comme un focus qui permet à la guenaude d'utiliser les pouvoirs magiques suivants : *brouillard dense* et *immobilisation de personne* (DD 14) à volonté ; *cône de froid* (DD 16), *mur de glace* (DD 15) et *tempête de grêle* (DD 15) 3 fois jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sans son bâton-gris de focalisation, la frige ne peut pas utiliser ces pouvoirs magiques. Créer un autre bâton prend une année à la guenaude (comme si elle fabriquait un objet magique, à la différence que le fait de l'interrompre n'annule pas la création).

Festin traumatisant (Sur). Une frige se repaît du corps des créatures qu'elle tue. En une action complexe, elle peut totalement dévorer la chair d'une victime abattue ou sans défense, ne laissant que les os et l'équipement. Même si elles préfèrent la chair humaine, les friges peuvent manger n'importe quel autre humanoïde, du bétail ou du poisson. Toute créature dans les 9 mètres qui assiste à ce spectacle doit effectuer un jet de Volonté (DD 16). Ceux qui le ratent sont soit aveuglés de façon permanente (75% de chances) ou deviennent *confus* pour 2d6 jours (25% de chances). C'est un effet mental. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Métal gelé* (DD 13), *nuée de boules de neige de Snilloc* (RO) (DD 13) et *rayon de givre* à volonté ; *contrôle du climat* 1 fois par dizaine. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Changement de taille (Sur). Par une action simple, une frige peut grandir jusqu'à atteindre la taille G. Sous cette forme, la CA de la Frige et son bonus d'attaque diminuent de –1 du fait de la taille. Elle

gagne +8 en Force, –2 en Dextérité et +4 en Constitution. L'armure naturelle passe à +12 et sa vitesse augmente de 3 mètres (voir les caractéristiques plus haut en ce qui concerne les effets du changement de taille sur les attaques, les compétences et les pouvoirs). En contrepartie, sa vitesse de vol est réduite à 9 mètres (moyenne). La frige peut rester en taille G seulement pendant 10 minutes par jour.

Vulnérabilité à l'acide et à l'électricité. L'acide et l'électricité infligent à une frige des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), même si un jet de sauvegarde est autorisé et qu'il soit un succès ou un échec.

guenaude criarde

Les guenaudes criardes sont des monstres malveillants qui hantent les terres désolées ou les plaines stériles. Elles chassent les voyageurs inconscients et déchaînent des actes de malveillance tout autour d'elles. Elles adorent tromper le fort ou le vertueux, cherchant à répandre le chaos et le malheur. Lorsqu'une victime potentielle résiste à ses desseins, la guenaude criarde entre dans une rage meurtrière. Une guenaude en colère peut massacrer un village entier en quelques minutes à l'aide de ses terribles pouvoirs magiques et de son hurlement dément.

Une guenaude criarde ressemble à une femme noble mais ravagée par l'âge. Sa peau est teintée de jaune-ocre, moirée et tannée. Ses doigts sont crochus et terminés par des ongles durs comme le fer. Ses cheveux longs et blancs sont soulevés par un petit vent glacial qui semble l'accompagner partout où elle va. Une guenaude criarde porte généralement des robes fines et en loques et peut s'appuyer sur un bâton tordu dont elle n'a pas vraiment besoin.

COMBAT

Les guenaudes criardes préfèrent tromper, perdre et charmer les voyageurs dans leur domaine, utilisant leurs pouvoirs magiques pour séparer les groupes et attirer au loin une unique victime. Si cela échoue, elles se lancent dans une attaque nocturne, depuis le ciel, effrayant et abattant leurs ennemis grâce au vent. Elles n'ont recours aux attaques physiques que lorsqu'elles s'occupent d'une cible isolée.

Éventration (Ext). Une guenaude criarde qui frappe une cible unique à l'aide de ses deux griffes ouvre violemment l'abdomen de sa victime et lui déchire les chairs. Cette attaque occasionne automatiquement 2d4+10 points de dégâts supplémentaires.

Hurlement (Sur). Trois fois par jour, la guenaude criarde peut transformer sa voix en un terrible hurlement aliénant. Toute créature dans les 18 mètres autour de la guenaude subit 2d6 points de dégâts et est *confuse* pendant 2d6 rounds. Un jet de Vigueur réussi (DD 19) annule les effets de la confusion et réduit les dégâts de moitié. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Pouvoirs magiques. *Bourrasque* (DD 14), *décharge électrique*, *déguisement*, *lumières dansantes*, *mur de vent* et *son imaginaire* (DD 12) à volonté ; *charme personne* (DD 13), *contrôle des vents* (DD 17), *détection de l'invisible*, *éclair* (DD 15), *invisibilité suprême* et *suggestion* (DD 15) 3 fois jour ; *charme-monstre* (DD 16), *cyclone* (DD 20), *hurlement assourdissant* (RO) (DD 20) et *métamorphose* 1 fois jour ; *contrôle du climat* 1 fois par dizaine. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

guenaudon

Par le charme ou la menace, les guenaudes de toutes sortes utilisent les humains mâles pour propager leur engeance maudite. Les filles issues de telles unions grandissent avec les guenaudes. Mais les garçons deviennent des guenaudons, c'est-à-dire des créatures brutales et revêches qui héritent de l'essentiel des pires traits de leur monstrueuse mère. Généralement abandonnés durant leur enfance, les guenaudons sombrent dans une vie de violence, de meurtre et de brigandage. Ils utilisent la force physique et la robustesse héritées de leur mère pour intimider les gens plus faibles ou plus petits autour d'eux.

Au premier coup d'œil, les guenaudons ressemblent des brutes humaines. Ils sont grands et puissamment bâtis, avec de longs bras, de grandes mains et une posture courbée caractéristique. Leurs cheveux sont longs et plats, généralement noirs. Leurs yeux rougeoient de malice. Leurs traits sont grossiers et la couleur de leur peau reflète souvent la sous-race de leur mère : bleu pâle pour les fils d'annis, vert morbide pour les enfants de guenaudes vertes et ainsi de suite.

Généralement, les guenaudons deviennent brigands, gangsters ou mercenaires et donc choisissent la classe d'homme d'armes. Les informations indiquées dans le profil décrivent un guenaudon homme d'armes de niveau 1. Pour plus de détails, consultez les données sur le guenaudon dans le Chapitre 1 : races de l'Orient.

COMBAT

Dotés d'une force inhabituelle, encaissant bien et possédant une résistance innée à la magie, les guenaudons s'orientent plus facilement vers le combat. Ils préfèrent les armes puissantes et grandes. Ils sont réputés pour ne pas trop faire attention à leur propre vie, comptant sur leur résistance et leur férocité pour survivre.

PERSONNAGES GUENAUDONS

La classe de prédilection des guenaudons est le barbare. Mais ils font aussi de bons guerriers, rôdeurs ou roublards. Étant donné les circonstances de leur naissance, les guenaudons sont solitaire de nature et peu d'entre eux deviennent des chefs de quoi que ce soit. Les prêtres guenaudons adorent généralement des déités violentes ou mauvaise comme Baine ou Talos.

Les guenaudons présentent les aptitudes et pouvoirs suivants :

- +2 en Force, +2 en Constitution, –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- *Vision dans le noir.* Les guenaudons voient à 18 mètres de distance dans le noir.
- Armure naturelle. Bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.
- Résistance à la magie égale à 11 + niveau global.
- *Langues.* D'office : commun et géant. Supplémentaires : selon la région du personnage.
- *Ajustement de niveau* : +2. Les guenaudons ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 2 plus leurs niveaux de classe. Ainsi, un guenaudon barbare de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 3. Reportez-vous à l'encart *Races puissantes*, page 8.
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un guenaudon multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Homme-esprit

Humanoïde (esprit) de taille M, HdA1
Dés de vie : 1d8 (4 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m, nage 9 m (homme-esprit des rivières), escalade 9 m (homme-esprit des montagnes)
Classe d'armure : 14 (+4 armure [chemise de mailles]), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : épée longue (+2 corps à corps, 1d8/19–20) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance : épée longue (+2 corps à corps, 1d8/19–20) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : traits des hommes-esprits, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +0
Caractéristiques : For 10, Dex 11, Con 10, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences : Détection +2, Perception auditive +2
Dons : Arme de prédilection (épée longue)

Environnement : eaux tempérées et froides (homme-esprit des rivières) ; montagnes tempérées et froides (homme-esprit des montagnes)
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–10)
Facteur de puissance : 1/2
Ajustement de niveau : +0
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre bon
Évolution possible : par une classe de personnage

Les hommes-esprits sont les descendants d'humains et de différents esprits de la nature que l'on trouve dans et autour de la Rashéménie. Ils ont deux sous-races distinctes : rivières et montagnes. Tous ont des liens très étroits aussi bien avec la nature qu'avec la société humaine.

Les hommes-esprits ont un aspect humain, même si leurs traits sont particulièrement fins, avec une petite bouche, des sourcils effilés et une peau très claire ou dorée. Ils n'ont aucune pilosité sur le corps ou le visage, mais leur chevelure reste épaisse et somptueuse. Ils montrent la même diversité de physionomie que les humains, bien que la plupart de ceux qui vivent dans l'Orient présentent les traits et la coloration de peau des Rashémi. Beaucoup sont considérés comme des canons de beauté dans cette société.

Homme-esprit

Illustration de Matt Faulkner

Les hommes-esprits parlent la langue commune et celle des fées.

La plupart des hommes-esprits rencontrés hors de leur pays sont des hommes d'armes. Les informations données plus haut détaillent un homme-esprit, homme d'arme de niveau 1.

combat

Même si les hommes-esprits préfèrent trouver des solutions pacifiques, ils peuvent combattre courageusement et de façon très efficace si nécessaire.

Traits des hommes-esprits (Ext). Les hommes-esprits possèdent un certain nombre de traits raciaux qui dépendent de leur type. Voir *Personnages hommes-esprits* ci-dessous.

Vision nocturne (Ext). Les hommes-esprits voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.

personnages hommes-esprits

Les aptitudes et pouvoirs qui suivent valent pour les deux variétés d'hommes-esprits.

- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Vision nocturne. Les hommes-esprits voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : aérien, aquatique, géant, gobelin, mulan, rashémi, shou, tuigan.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe de plus haut niveau d'un homme-esprit est considérée comme étant sa classe de prédilection, et elle ne compte pas lorsqu'il détermine s'il souffre d'une pénalité sur ses PX.

HOMMES-ESPRITS DES MONTAGNES

En plus de traits raciaux communs décrits plus haut, les hommes-esprits des montagnes ont les compétences et particularités qui suivent.

- Les hommes-esprits de la montagne ont une vitesse de déplacement en escalade de base de 9 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Acrobaties, Équilibre et Saut.

Les hommes-esprits de la montagne sont particulièrement à l'aise sur les pentes escarpées et les cimes abruptes qui terroriseraient la plupart des humains. Ils bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et ont la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou s'ils n'avaient théoriquement pas le temps de le faire.

- Une fois par jour, les hommes-esprits de la montagne peuvent recourir à *communication avec les animaux* (niveau 1 de lanceur de sorts) pour converser avec n'importe quel oiseau.

HOMMES-ESPRITS DES RIVIÈRES

En plus de traits raciaux communs décrits plus haut, les hommes-esprits des rivières ont les compétences et particularités qui suivent.

- Les hommes-esprits de la rivière ont une vitesse de déplacement à la nage de base de 9 mètres. Dans des conditions normales, ils peuvent se déplacer dans l'eau sans avoir besoin d'effectuer de test de Natation. Chaque fois qu'il tente une action spéciale ou d'éviter un danger, un homme-esprit de la rivière bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation. Il peut toujours choisir de faire 10, même si on le distrait ou s'il n'avait théoriquement pas la possibilité de le faire. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.
- Respiration aquatique. Les hommes-esprits de la rivière peuvent respirer aussi librement dans l'eau que dans l'air.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques dont le nom contient le terme « eau » ou « onde ».
- Une fois par jour, les hommes-esprits de la rivière peuvent recourir à *communication avec les animaux* (niveau 1 de lanceur de sorts) pour converser avec n'importe quel poisson pendant 1 minute.

Illustration de Mike Dutton

Morcenaire

Morcenaire

Rappelés à la vie grâce à une magie nécromantique déviante, les morcenaires sont des morts-vivants généralement créés à partir du corps d'un guerrier expérimenté. Ils conservent une bonne partie de leur habileté au combat et des talents qu'ils maîtrisaient durant leur vie, mais sont conditionnés pour obéir à leur créateur sans poser de question. Les morcenaires sont créés en lançant le sort *animation de morcenaire* (voir le Chapitre 4: magie et sorts).

Un morcenaire ressemble plus ou moins à ce qu'il était de son vivant même si arbore les blessures terribles qui l'ont tué et que ses yeux sauvages brillent d'une lueur jaune. Sa peau a tendance à noircir et à se dessécher, tombant de ses chairs affaissées, ce qui lui donne une apparence nécrosée et une silhouette émaciée. Généralement, il porte l'arme et l'armure qu'il préférait avant sa mort et sa transformation. Il parle tous les langages qu'il connaissait de son vivant.

Les morcenaires ne sont pas toujours fiables car ils sont facilement perdus faces à des ordres compliqués. Des ordres de quinze mots ou moins ne posent pas de problème. Mais il y a 5% de risque par mot après le quinzième que le morcenaire interprète mal les instructions. Si le morcenaire échoue à comprendre les ordres, considérez que le monstre est en proie à la confusion (voir le sort *confusion*). Tirez au hasard pour déterminer quelle action il exécutera en réponse à l'ordre qui l'a rendu confus.

exemple de morcenaire

Dans l'exemple de morcenaire qui suit, la créature de base est un humain, guerrier de niveau 4.

Morcenaire humain, HdA 4
Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 4d12+3 (29 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m en crevice, vitesse de base 9 m
Classe d'armure : 18 (+6 armure [crevice], +2 bouclier [écu en acier]), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaque de base/lutte : +4/+8
Attaque : hache d'armes de maître (+10 corps à corps, 1d8+4/x3)
Attaque à outrance : hache d'armes de maître (+10 corps à corps, 1d8+4/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques : For 18, Dex 11, Con —, Int 4, Sag 9, Cha 4
Compétences : Détection +6, Escalade +7, Saut +7
Dons : Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Robustesse

Environnement : terre ferme
Organisation sociale : Solitaire ou compagnie (3–12)
Facteur de puissance : 2
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : —

COMBAT

Ce morcenaire combat avec l'arme et l'armure qu'il utilisait de son vivant : une hache d'armes de maître, une crevice et un écu en acier.

Mort-vivant. Un morcenaire est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui autorisent un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts

excessifs. Un morcenaire ne peut être rappelé à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir à 18 mètres.

Compétences. Les morcenaires gagnent un bonus de race de +4 aux tests de Détection, d'Escalade et de Saut.

CRÉATION D'UN MORCENAIRE

L'archétype « morcenaire » peut être appliqué à n'importe quel humanoïde ayant au moins 3 DV ou niveaux (appelé ci-dessous « créature de base »). Un morcenaire conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

Cet archétype annule et remplace le morcenaire décrit dans le supplément *Monstres de Faerûn*.

Dés de vie. Deviennent des d12

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : For +4, Int –6 (minimum 3), Char –4 (minimum 3). En tant que créature morte-vivante, le morcenaire n'a pas de valeur de Constitution.

Compétence. Comme la créature de base, si ce n'est que le morcenaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, d'Escalade et de Saut.

Dons. Comme la créature de base, si ce n'est que le morcenaire perd tous les dons dont il ne remplit plus les conditions.

Organisation sociale. Solitaire ou compagnie (3–12)

Trésor. Aucun

Alignement. Toujours neutre mauvais

Évolution possible. —

Nilshaï

Aberration de taille M

Dés de vie : 8d8 (36 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+7

Attaque : coup (+7 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 3 coups (+7 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : esprit impénétrable, forme éthérée, réduction des dégâts (10/+1), vision dans le noir (18 m), vitesse terrifiante

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 17

Compétences : Concentration +11, Connaissances (mystères) +8, Détection +13, Perception auditive +13, Utilisation d'objets magiques +13

Dons : Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Environnement : terre ferme, souterrains (plan Éthéré)

Organisation sociale : solitaire, infestation (2–4 nilshaïs et 3–6 maraudeurs éthérés)

Facteur de puissance : 7

Ajustement de niveau : +5

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Les nilshaïs appartiennent à une race de sorciers extraplanaires, bizarres et malveillants, qui viennent du plan qui a aussi donné naissance aux chapardeurs et aux maraudeurs éthérés.

Comme leurs congénères inférieurs, les nilshaïs passent le plus clair de leur temps sur le plan Éthéré. Ils organisent parfois des expéditions sur le plan Matériel pour piller de la magie et des savoirs. Ils peuvent faire des aller-retour rapides entre le plan Matériel et le plan Éthéré et sont des lanceurs de sorts difficiles à surpasser. Ils ont une haine particulière pour Sildëyuir et même si le plan Éthéré n'est pas contigu au domaine des elfes des étoiles, les nilshaïs ont créé un grand nombre de *portails* à travers les dimensions pour pourvoir l'atteindre, ce qui met en danger l'existence même de ce plan.

Un nilshaï est une créature d'aspect repoussant, dotée de trois jambes griffues et d'un corps vermiforme. Il possède trois longs tentacules semblables à des fouets qui se séparent à leur extrémité en trois doigts crochus et forts. Sa tête est une sorte de bulbe qui termine le tronc, surplombée par trois yeux proéminents. Trois ailes membraneuses s'enroulent contre son torse lorsqu'elles ne battent pas. Sa peau luisante est de couleur bleue et noire, douce et gluante au contact. Mais ses muscles sont durs comme l'acier en dessous du cuir.

Les elfes des étoiles évoquent parfois les nilshaïs sous le nom de « théurges éthérés ».

Nilshaï

Illustration de Glen Angus

combat

Un nilshaï est un étranger sur le plan Matériel et est presque toujours en mission lorsqu'on l'y rencontre. Il peut être à la recherche d'un objet magique ou en quête d'esclaves humanoïdes intelligents à ramener dans son lointain monde. Peu importe la raison de sa présence, il ne tolère aucune interférence de la part des habitants du plan Matériel. Il utilise ses sorts de façon radicale, estimant que tout élément menaçant mérite une mort rapide. Une tactique classique contre les adversaires qui lancent des sorts consiste à en lancer un, puis à préparer une *dissipation de la magie* pour contrer la magie durant le même round.

Sorts. Un nilshaï lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 8. Le DD de sauvegarde pour ses sorts est de 13 + niveau du sort. Une liste typique de sorts d'un nilshaï est comme suit : (sorts par jour 6/7/7/6/3) : niveau 0 : *destruction de mort-vivant, détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, résistance* ; 1er niveau : *armure de mage, couleurs dansantes, coup au but, image silencieuse, projectile magique* ; 2e niveau : *image miroir, nuée de boules de neige de Snilloc* (RO), *résistance aux énergies destructives* ; 3e niveau : *dissipation de la magie, éclair* ; 4e niveau : *énergie négative.*

Forme éthérée (Sur). Le nilshaï peut passer du plan Éthéré au plan Matériel par une action libre, puis retourner dans le plan Éthéré par une action de mouvement (ou au cours d'un déplacement). Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort du même nom (niveau 15 de lanceur de sorts).

Vitesse terrifiante (Ext). La symétrie trilatérale du nilshaï et son esprit étranger l'autorisent à partager son attention et à effectuer plusieurs tâches en même temps. Un nilshaï gagne une action simple supplémentaire à chaque round, durant lequel, généralement, il lance un second sort ou active un objet magique après avoir bougé, attaqué ou lancé un sort.

Esprit impénétrable (Sur). Les nilshaïs ont des résistances magiques aux sorts ou effets de détection ainsi qu'à l'influence mentale. Ils sont toujours protégés des effets d'un *esprit impénétrable.*

Compétences. Les nilshaïs étant multitâches et dotés d'une symétrie trilatérale, ils reçoivent un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Perception auditive et Utilisation d'objets magiques.

LA SOCIÉTÉ NILSHAÏ

Très peu de personnes savent, sur le plan matériel comme sur Sildëyuir, comment la société nilshaï s'organise et ce qu'ils font dans leur propre monde. Leurs villes sont d'étranges forteresses de pierres éthérées, construites en un dédale de pièces et de petits couloirs imbriqués. Une seule forteresse peut accueillir jusqu'à cinq cents spécimens mais la majorité des communautés sont plus modestes (autour d'une cinquantaine d'individus). L'ensorceleur le plus puissant de la forteresse est le maître absolu et attend des autres une obéissance totale.

Les nilshaïs s'associent avec les créatures de leur monde. Des maraudeurs éthérés (leurs animaux de compagnie) et des chapardeurs éthérés (leurs serviteurs) habitent souvent dans leurs forteresses. Ces dernières abritent aussi des faucheurs éthérés (qui sont décrits dans le *Manuel des Monstres II*). Les nilshaïs engagent de temps en temps des créatures encore plus étranges comme explorateurs ou gardiens.

PERSONNAGES NILSHAÏS

La classe de prédilection des nilshaïs est l'ensorceleur. Les niveaux d'ensorceleur d'un nilshaï se cumulent avec ses 8 niveaux naturels de lanceur de sorts. Par exemple, un nilshaï ensorceleur de niveau 5 lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 13.

ombreux

Les ombreux sont des gens qui ont exécuté le rituel magique du dieu Mask, qui crée une affinité entre le corps d'un être et les ombres. À la façon des reflets, les ombreux obtiennent des pouvoirs lorsqu'ils se trouvent dans les ombres et les ténèbres. Jalaunther Ithbreeiur, grand prêtre du temple de Mask de Thesk, découvrit un rite sacré dédié à son dieu appelé le Rituel de l'Ombrage. Le rituel transforme certaines forces vives de la cible en ombre. La cible elle-même ne change pas d'apparence, cependant son ombre semble plus nette et plus noire, même sous un éclairage abondant. Les Maîtres de l'Ombre utilisent ce rituel pour permettre à leurs agents d'entrer et de sortir facilement dans des lieux difficiles d'accès. Habituellement, ils travaillent par paire, avec deux agents qui se transportent l'un l'autre vers le lieu qu'ils doivent infiltrer.

exemple d'ombreux

Dans l'exemple d'ombreux qui suit, la créature de base appelée Yastera « Mains noires » Menano est une femme, humaine, roublarde de niveau 5 et membre des Maîtres de l'Ombre.

Ombreux humain, Rou5
Humanoïde (humain) de taille M
Dés de vie : 5d6–5 (15 pv)
Initiative : +8
Vitesse de déplacement : 9 m
Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 armure [armure de cuir clouté de maître]), contact 14, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +3/+2
Attaque : dague (+2 corps à corps, 1d4–1/19–20) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19–20)
Attaque à outrance : dague (+2 corps à corps, 1d4–1/19–20) ; ou arbalète légère de maître (+9 distance, 1d8/19–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)
Particularités : esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), esquive totale, recherche des pièges, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +0, Vol +2
Caractéristiques : For 8, Dex 18, Con 8, Int 14, Sag 12, Cha 13
Compétences : Acrobaties +11, Bluff +7, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +9, Diplomatie +9, Discrétion +20, Équilibre +10, Escalade +8, Estimation +7, Fouille +8, Intimidation +3, Natation +5, Perception auditive +9, Psychologie +10, Renseignements +5, Représentation (danse) +2, Saut +3
Dons : Beau parleur (RO), Science de l'initiative, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 6
Alignement : neutre mauvais

Le surnom « Mains Noires » lui vient de l'aura noire qui englobe ses mains lorsqu'elle manipule les ombres. Yastera est responsable d'un grand nombre de kidnappings importants à Telflamm. Elle a aussi bénéficié d'un entraînement d'espionne et visite souvent des bâtiments officiels et des demeures nobles pour apprendre des choses à propos des gens sur lesquels les Maîtres de l'Ombre enquêtent. Yastera est très loyale envers sa guilde car elle la traite bien et tous reconnaissent ses capacités. Elle a les cheveux rouges, est plutôt mince et mignonne.

COMBAT

Yastera préfère éviter les situations où elle pourrait être blessée et, si elle est impliquée dans un combat, elle cherchera à rester le plus

longtemps possible hors du corps à corps. Si elle est directement mise en danger, elle utilisera son pouvoir de *porte dimensionnelle* pour s'échapper.

Esquive instinctive (Ext). Yastera conserve son bonus de Dextérité à la CA même si elle est prise au dépourvu.

Esquive totale (Ext). Lorsque Yastera réussit un jet de sauvegarde contre un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, elle ne subit aucun dégât.

Pouvoirs magiques. *Masque d'ombre* (RO) et *ténèbres* 3 fois jour ; *porte dimensionnelle* (sur elle seulement) 1 fois jour. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une exposition abrupte à la lumière (comme le soleil ou un sort de *lumière du jour*) aveugle l'ombreuse pour 1 round. De plus, elle subit un malus de –1 à tous les jets d'attaque, de sauvegarde et les tests, lorsqu'elle opère en plein soleil.

Possessions. Dague, armure de cuir cloutée de maître, arbalète légère de maître, carreaux d'arbalète de maître (10), *cape d'elfe*, *torche éternelle*, *potion de grâce féline*, *potion de soins modérés*, *potion de vol*, *élixir de déplacement furtif*, sac à dos, grappin, corde en soie (15 mètres).

Création d'ombreux

L'archétype « ombreux » peut être appliqué à n'importe quel humanoïde (appelé ci-dessous « personnage de base »). Un ombreux conserve le profil et les pouvoirs du personnage de base, avec les exceptions suivantes.

Attaques spéciales. Un ombreux conserve toutes les attaques spéciales du personnage de base. Il gagne aussi la capacité de manipuler les ombres, s'assurant ainsi l'accès à différents pouvoirs magiques selon son niveau global (comme indiqué dans la table ci-dessous). Ces pouvoirs magiques fonctionnent comme les sorts du même nom à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage de base.

Ombreux

Niveau	Sorts
1–2	*Masque d'ombre* 3 fois par jour (RO)
3–4	*Porte dimensionnelle* 1 fois par jour (uniquement sur lui-même)
5–6	*Ténèbres* 3 fois par jour
7–8	*Porte dimensionnelle* 2 fois par jour
9–10	*Poussière d'ombres* 3 fois par jour (RO)
11–12	*Traversée des ombres* 1 fois par jour
13–14	*Déplacement* 2 fois par jour
15–16	*Porte dimensionnelle* 3 fois par jour
17–18	*Tentacules noirs d'Evard* 1 fois par jour
19+	*Traversée des ombres* 3 fois par jour

Un ombreux ne peut utiliser aucun de ces pouvoirs magiques dans une zone de pleine lumière (au soleil ou dans une zone d'effet d'un *lumière du jour*).

Particularités. Un ombreux conserve les particularités d'un personnage de base mais gagne aussi les suivantes.

Vision dans le noir (Ext). Le personnage obtient la vision dans le noir à 18 mètres s'il ne l'avait pas déjà.

Vulnérabilité à la lumière (Ext). Une exposition abrupte à la lumière (comme le soleil ou un sort de *lumière du jour*) aveugle l'ombreux pour 1 round. De plus, il subit un malus de –1 à tous les jets d'attaque, de sauvegarde et les tests, lorsqu'il opère en plein soleil.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : Dex +2 et Con –2.

Compétences. Les ombreux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion.

Facteur de puissance. Comme le personnage de base +1

Ajustement de niveau. Comme le personnage de base +1

personnages ombreux

Du fait de ses capacités spéciales, le niveau global équivalent (NGE) d'un personnage ombreux est égal à son niveau de classe +1. Ainsi, l'humaine roublarde de niveau 5 décrite plus haut a un NGE de 6 et équivaut à un personnage de niveau 6.

orglash

Un orglash, ou esprit des glaces, est une sorte d'élémentaire de l'air, natif des régions les plus froides de Rashéménie. Étranges et imprévisibles, les orglashs sont considérés de façon mitigée par les Rashémi. En effet, ils peuvent représenter parfois un danger pour les voyageurs mais ils ont aussi aidé à défendre le pays pendant des siècles contre les Magiciens Rouges.

Un orglash ressemble à un élémentaire de l'Air faisant tournoyer des flocons de neige et doté de deux points plus sombres et à peine visibles qui semblent faire office d'yeux. Les orglashs rôdent dans les forêts et les montagnes gelées de la Rashéménie, attaquant les créatures qui représentent un danger pour le pays. Leur appréciation de ce qui « représente un danger » est très large et ils sont connus pour avoir attaqué des petits groupes dans des régions isolées.

Les orglash parlent l'aérien.

exemple d'orglash

Dans l'exemple d'orglash qui suit, la créature de base est un élémentaire d'Air de taille M.

Illustration de Raven Mimura

Orglash élémentaire d'Air de taille M
Élémentaire (Air, froid, natif) de taille M
Dés de vie : 4d8+16 (34 pv)
Initiative : +9
Vitesse de déplacement : vol 30 m (parfaite)
Classe d'armure : 20 (+5 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +3/+4
Attaque : coup (+8 corps à corps, 1d6+1 et 1d3 de froid)
Attaque à outrance : coup (+8 corps à corps, 1d6+1 et 1d3 de froid)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *cône de froid* (3 fois jour), cyclone, maîtrise de l'Air
Particularités : bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts des Magiciens Rouges, créature du froid, élémentaire, guérison accélérée glaciale (3)
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : For 12, Dex 21, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences : Détection +7, Perception auditive +7
Dons : Attaque en finesse[S], Attaque en vol, Science de l'initiative

Environnement : forêts et plaines froides
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 4
Ajustement de niveau : +5
Trésor : aucun
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 5–7 DV (taille M)

COMBAT

***Cône de froid* (Mag).** 3 fois par jour, niveau 4 de lanceur de sorts.

Cyclone (Sur). Toutes les 10 minutes, cet orglash peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 2 rounds. Le cyclone mesure entre 3 et 9 mètres de haut, pour un diamètre de 1,50 mètre à la base et jusqu'à 9 mètres à son extrémité.

Le mouvement de l'orglash sous forme de cyclone ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il pénètre dans l'espace occupé par un adversaire. Une créature peut être prise dans le cyclone si elle le touche, si elle pénètre dans son espace ou (inversement) si l'orglash pénètre dans l'espace de la créature. L'orglash inflige 1d6 points de dégâts aux créatures de taille P ou moins et peut les porter dans les airs. Le jet pour éviter un cyclone a un DD de 13. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes sauf pour s'échapper de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent lancer des sorts, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau du sort). Elles subissent un malus de –4 en Dextérité et un malus de –2 sur les jets d'attaque.

Un orglash sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maîtrise de l'Air (Ext). Toutes les créatures volantes subissent un malus de –1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre un orglash.

Créature du froid (Ext). Un orglash est immunisé contre les dégâts de froid. Le feu inflige à l'orglash des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), même si un jet de sauvegarde est autorisé et qu'il soit un succès ou un échec.

Élémentaire (Ext). Un orglash est immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie et l'étourdissement. Il ignore les coups critiques et ne peut être pris en tenaille. Il possède la vision dans le noir sur 18 mètres.

Guérison accélérée glaciale (Ext). Tant qu'il a au moins 1 point de vie et qu'il est exposé au froid ou à un climat glacial, un orglash regagne les points de vie perdus à raison de 3 par round. La guérison accélérée est sans effet sur les points de dégâts infligés par la faim, la soif ou l'asphyxie et n'autorise pas l'orglash à faire repousser ou à ressouder des membres perdus.

Orglash

Illustration de Steve Prescott et Matt Cavotta

CRÉATION D'ORGLASH

L'archétype « orglash » peut être appliqué à n'importe quelle créature élémentaire appartenant au sous-type de l'Air (appelée ci-dessous « créature de base »). Généralement, les orglashs utilisent un élémentaire de l'Air comme créature de base, mais des chefs secrets et encore inconnus pourraient être issus d'autres êtres élémentaires comme un traqueur invisible. Un orglash conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

Vitesse de déplacement. Si la créature de base ne peut voler, elle gagne une vitesse de vol égale à sa vitesse au sol (manœuvrabilité médiocre). Si la créature de base peut voler, utilisez sa vitesse de vol et sa manœuvrabilité.

CA. Le bonus d'armure naturelle augmente de +2.

Dégâts. L'attaque naturelle d'un orglash inflige des dégâts de froid en plus des dégâts normaux de l'attaque. Ces dégâts de froid s'élèvent à la moitié du nombre de dés de dégâts de l'attaque naturelle, sans inclure les modificateurs de Force. Si l'attaque naturelle inflige un seul dé de dégâts, réduisez le type de dé de deux crans. Par exemple, si la créature de base inflige 2d8 points de dégâts suite à une attaque de coup, ajoutez 1d8 points de dégâts de froid. Si la créature de base inflige 1d6 points de dégâts, ajoutez alors 1d3 points de dégâts de froid.

Attaques spéciales. L'orglash conserve les attaques spéciales de la créature de base mais gagne l'attaque suivante.

Cône de froid (*Mag*). 3 fois par jour à un niveau de lanceur de sorts égal à son nombre de dés de vie.

Particularités. L'orglash conserve toutes les particularités de la créature de base mais gagne les particularités indiquées plus bas.

Créature du froid (*Ext*). Un orglash est immunisé contre le froid. Le feu inflige à l'orglash des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), même si un jet de sauvegarde est autorisé et qu'il soit un succès ou un échec.

Guérison accélérée glaciale (Ext). Lorsqu'il fait froid ou dans un climat glacial, un orglash regagne les points de vie perdus à raison de 3 par round.

Élémentaire natif. Les orglashs sont natifs du plan Matériel. Les sorts qui obligent les créatures extraplanaires à retourner chez elles ne fonctionnent pas sur les orglashs (du moins, sur le plan Matériel). Les sorts qui envoient leurs cibles sur un autre plan (autre que leur plan d'origine) fonctionnent normalement. Les orglashs peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités, cependant leur corps disparaît rapidement lorsqu'ils sont tués, ce qui rend l'usage de ces sorts difficile.

Jets de sauvegarde. Les orglashs reçoivent bonus de moral de +2 à tous leurs jets de sauvegarde contre les sorts lancés par des créatures qu'ils reconnaissent comme étant des Magiciens Rouges.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : Con +4, Int au moins 10.

Environnement. Forêts et plaines froides.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Alignement. Généralement chaotique neutre.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +1.

sanguin

Pendant des siècles, les stratèges des Magiciens Rouges ont continuellement poussé leurs meilleurs chercheurs à obtenir par croisement une race de guerriers ultimes : violents, néanmoins intelligents mais surtout entièrement loyaux à Thay. Tous les essais de ces magiciens amoraux échouaient, jusqu'à ce qu'ils modifient légèrement leurs objectifs. Plutôt que de créer une nouvelle race, ils tentèrent de modifier une race existante. Les jeunes allaient être soumis à un processus magique qui les transformerait en ce que les Magiciens Rouges désiraient. C'est ainsi que naquirent les orques sanguins.

Les sorciers ont perfectionné un procédé qui implique l'immersion dans une bassine de sang traitée de façon alchimique, un baptême écarlate après lequel l'enfant émerge plus fort que jamais et devient l'un des meilleurs guerriers de Thay. Cette procédure peut être appliquée sur n'importe quelle créature de type humanoïde, mais les Magiciens Rouges préfèrent les orques, dont la nature mauvaise convient mieux à leurs fins.

Sanguin

Illustration de Jim Pavelec

Un sanguin ressemble à la créature de base, mais sa peau est sombre, veinée de rouge et ses yeux jaune profond.

EXEMPLE DE SANGUIN

Dans l'exemple de sanguin qui suit, la créature de base est un orque, homme d'armes de niveau 1.

Orque sanguin, HdA1
Humanoïde de taille M
Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m
Classe d'armure : 16 (+4 armure [armure de cuir cloutée], +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +1/+4
Attaque : fléau d'armes lourd (+4 corps à corps, 1d10+4/19–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)
Attaque à outrance : fléau d'armes lourd (+4 corps à corps, 1d10+4/19–20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : appel à l'host
Particularités : sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +4, Vol –1
Caractéristiques : For 17, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 8, Cha 8
Compétences : Détection +2, Perception auditive +2
Dons : Attaques réflexes, Vigilance

Environnement : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : groupe (2–4), escouade (11–20 et 2 sergents de niveau 3 et un chef de niveau 3 à 6), ou bande (30–100 plus 150% de non combattants, 1 sergent de niveau 3 pour 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

COMBAT

Les orques sanguins, plus encore que les orques normaux, se battent sans penser à eux-mêmes.

Appel à l'host (Ext). Une fois par jour, un orque sanguin peut pousser un cri de guerre qui confère à tous les sanguins dans un rayon de 9 mètres (lui y compris) un bonus au moral de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts pendant 2d4 rounds. Cet effet n'est pas cumulable avec d'autres appels à l'host.

Sensibilité à la lumière (Ext). Un orque sanguin subit un malus de –1 sur les jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

CRÉATION DE SANGUIN

L'archétype « sanguin » peut être appliqué à n'importe quel humanoïde (appelé ci-dessous « créature de base »). Un sanguin conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

CA. Le bonus d'armure naturelle augmente de +2.

Attaques spéciales. Un sanguin conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base auxquelles il ajoute la suivante.

Appel à l'host (Ext). Une fois par jour, un sanguin peut pousser un cri de guerre qui confère à tous les sanguins dans un rayon de 9 mètres

(lui y compris) un bonus au moral de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts pendant 2d4 rounds. Cet effet n'est pas cumulable avec d'autres appels à l'host.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : For +2, Con +4, Int –2.

Dons. Comme la créature de base, si ce n'est que le sanguin gagne Attaques réflexes.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +1.

Trésor. Normal

Alignement. Généralement loyal mauvais

Évolution possible. Par une classe de personnage

RITUEL DE CRÉATION DES SANGUINS

Pour préparer une mixture destinée à créer un seul sanguin, un lanceur de sorts profanes doit posséder le don Préparation de potions, y consacrer au moins une journée, dépenser pour une valeur de 500 po en composantes matérielles et les incorporer dans le sang frais d'au moins deux humanoïdes de taille M (ou quatre de taille P). La créature à transformer doit être immergée dans la mixture alchimique pendant 24 heures (elle a droit à un jet de Vigueur de DD 16 pour résister aux effets s'ils ne sont pas désirés).

Le procédé ne peut être appliqué qu'à de jeunes créatures (toute créature n'ayant pas atteint l'âge adulte selon les critères de sa race). En effet, la mixture est un poison violent pour les adultes qui doivent réussir un jet de Vigueur (DD 16) lorsqu'ils sont en contact avec le produit ou subir un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution. Les créatures qui échouent au premier jet doivent en faire un second, une minute plus tard.

taer

Géant (froid) de taille M
Dés de vie : 2d8+5 (14 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m (armure de peau) ; 9 m, escalade 9 m (vitesse de base)
Classe d'armure : 15 (+2 naturelle, +3 armure [armure de peau]), contact 10, pris au dépourvu 15
Attaque de base/lutte : +1/+3
Attaque : massue (+3 corps à corps, 1d10+3) ; ou coup (+3 corps à corps, 1d3+2)
Attaque à outrance : massue (+3 corps à corps, 1d10+3) ; ou 2 coups (+3 corps à corps, 1d3+2) et morsure (–2 corps à corps, 1d4+1)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : créature du froid, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 7, Sag 10, Cha 8
Compétences : Détection +2, Discrétion +3*, Escalade +7
Dons : Robustesse

Environnement : montagnes froides
Organisation sociale : bande (2–5) ou clan (10–40)
Facteur de puissance : 1
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage
Ajustement de niveau : +1

Les taers sont des créatures violentes et primitives qui habitent les recoins des montagnes les glaciales, creusant dans des cavernes dangereuses et des crevasses gelées.

Pendant l'hiver, les taers sortent de leur retraite montagnarde, pillant et ravageant tout sur leur passage. Durant la saison chaude, ils remontent haut dans leurs montagnes, harcelant quiconque serait assez brave pour passer les cols en altitude. Ils voient les autres créatures comme des proies mais possèdent un système complet de mythes, de légendes et de lois qui régissent leur vie.

Un taer est une créature puissamment bâtie mesurant entre 1,50 et 1,80 mètre, dotée de longs bras et d'une face simiesque. Un taer se tient accroupi et ses mains touchent le sol. Mais lorsqu'il se déploie il mesure au moins 2,10 mètres. Les mâles pèsent approximativement 100 kg et les femelles 80 kg. La créature est couverte d'une fourrure blanche et feutrée, qui a tendance à se confondre avec les paysages enneigés.

combat

Un taer peut attaquer à mains nues et infliger des coups d'une pure force et d'une très grande sauvagerie. Mais la majorité utilisent des lances grossières ou des massues. Les taers portent souvent aussi des armures de cuir de pauvre qualité et beaucoup se barbouillent de graisse odorante de taer (décrite dans l'encadré en bas de page).

Créature du froid (Ext). Les taers sont immunisés contre le froid. Par contre, ils sont vulnérables au feu, ce qui signifie qu'ils subissent 50 % de dégâts en plus face aux attaques de feu, qu'un jet de sauvegarde soit autorisé ou pas (et qu'il soit réussi ou non).

Compétences. Les taers reçoivent un bonus de racial de +8 à tous les tests d'Escalade et ont la possibilité de faire 10 même sous la menace de l'ennemi ou s'ils n'avaient théoriquement pas le temps de le faire. *Les taers reçoivent un bonus racial de +4 à leurs tests de Discrétion lorsqu'ils sont dans un environnement neigeux.

société taer

Les taers ne sont jamais loin d'entrer dans une rage folle. Pour éviter qu'ils ne s'entre-tuent, ils ont développé une société complexe, marquée par des mythes élaborés, des lois pour contrôler le comportement (et déterminer les statuts) et des méthodes pour prendre des décisions, à base d'analogies et de métaphores plutôt que par la violence physique. Ils voient leur existence comme une légende qu'ils vivent au quotidien et considèrent les rêves, les histoires et les idées, quels qu'ils soient, avec la même importance que leur vie éveillée. Le mâle le plus âgé qui fait montre d'un certain degré de sagesse et de compétences de commandement dirige le clan taer. Le chef de clan désigne généralement un général de guerre pour organiser la chasse et les raids.

La plupart des taers cherchent à obtenir le meilleur statut possible et un maximum de respect dans le clan, ce qui leur assure la meilleure nourriture, des places pour dormir et les épouses les plus désirables. Ils défendent jalousement leurs propres prérogatives en défiant ceux qui se trouvent au-dessus d'eux. Les taers font rarement appel à la

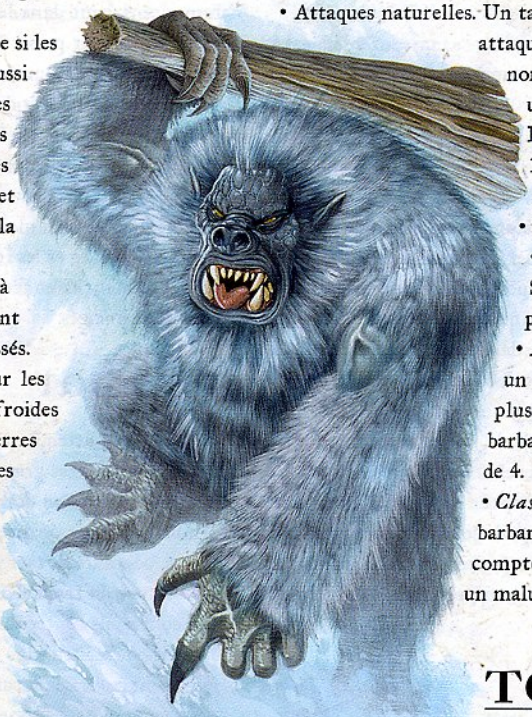
violence physique pour obtenir quelque chose appartenant à un pair. Cela signifierait une perte de statut. Par contre, si celui qui possède le bien convoité n'est pas un taer, c'est l'occasion de jouer un peu, de tuer, de voler ou d'en faire le repas en même temps. Les taers sont curieux face à des objets ou des outils provenant de races plus civilisées. Ils seraient prêts à tuer un bûcheron simplement pour lui voler une vieille hache rouillée.

personnages taers

Les taers préfèrent la classe de barbare même si les guerriers ou les hommes d'armes sont aussi communs. Très peu de taers deviennent des lanceurs de sorts profanes mais quelques-uns deviennent adeptes, prêtres ou druides. Les prêtres taers vénèrent généralement Auril et choisissent les domaines du Mal et de la Tempête (RO).

De temps en temps, les taers qui échouent à prendre la place du chef de clan ou qui sont « faibles », selon leurs standards, sont chassés. Ces exilés deviennent alors des proies pour les autres créatures dangereuses de ces terres froides mais certains descendent parfois dans les terres des « mous », curieux de découvrir des peuples plus avancés. La majorité deviennent brigands ou hommes de main. Certains rejoignent des bandes à l'aventure, qui ont besoin de muscles qui ne soient par retenus par une quelconque morale.

Les taers ont les aptitudes et pouvoirs suivants.



Taer

- +4 en Force, +2 en Constitution, –4 en Intelligence (minimum 3), –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres, vitesse d'escalade de 9 mètres.
- Dés de vie raciaux. Chaque taer dispose de deux niveaux de géant, ce qui lui procure 2d8 dés de vie, un bonus de base à l'attaque de +1 et les bonus de base aux sauvegardes suivants : Réf +0, Vig +3, Vol +0.
- Compétences raciales. Les niveaux de géant des taers leur confèrent des points de compétence à concurrence de 5 × (2 + modificateur d'Intelligence). Les compétences de classe correspondant à ces niveaux sont Détection, Discrétion et Escalade. La fourrure des taers se fond parfaitement dans un décor neigeux, ce qui leur confère un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans un environnement enneigé.
- Don racial. Les niveaux de géant des taers leur confèrent un don.
- *Armes familières*. Les taers peuvent considérer la massue et la pique comme des armes courantes.
- *Vision dans le noir*. Les taers voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet.
- Armure naturelle. Bonus d'armure naturelle de +2.
- Attaques naturelles. Un taer sans arme est capable d'asséner deux attaques de coup avec son bonus d'attaque normal et d'attaquer avec sa morsure avec un malus de –5 à son bonus d'attaque. Les attaques de coup du taer infligent 1d3 points de dégâts et sa morsure 1d4 points de dégâts.
- Créature du froid.
- *Langues*. D'office : commun, géant. Supplémentaires : selon la région du personnage.
- *Ajustement de niveau* : +1. Les taers ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 3 plus leurs niveaux de classe. Ainsi, un taer barbare de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 4.
- *Classe de prédilection*. Barbare. La classe de barbare d'un taer multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

Illustration de Wayne England

telthor

Les telthors sont les esprits d'hommes ou d'animaux, originaires de la Rashéménie, qui, pour la majorité, sont morts en défendant leur pays. Intangibles et fantomatiques, ils n'en sont pas moins de formidables adversaires.

De nombreux lieux en Rashéménie ont des esprits gardiens, de même que certains arbres, rochers ou rivières ont les leurs. Ces esprits sont les telthors. Ils prennent la forme la plus appropriée selon ce qu'ils protègent. Par exemple, une montagne peut avoir un telthor ours sanguinaire comme gardien, une forêt un telthor loup sanguinaire et une source un telthor faucon. De grandes zones ou des lieux importants peuvent avoir plusieurs telthors,

La graisse odorante de taer

Les taers concoctent une substance puante dont l'odeur rappelle leur propre fumet. Ils s'en badigeonnent le corps avant d'entrer en combat pour rendre malade et désorienter leurs adversaires. Une dose de graisse de taer est suffisante pour couvrir une créature et rester efficace au moins une heure.

Les créatures vivantes dans un rayon de 3 mètres doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) ou devenir fiévreuses (et subir pendant 1d6+4 minutes un malus de –2 à tous les jets d'attaque, de dégâts d'arme et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique). Un *ralentissement du poison* ou une *neutralisation du poison* annule les effets sur la créature malade. Les taers et les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectés.

chacun étant responsable d'une partie du site, mais tous travaillant ensemble contre des adversaires qui pourraient les mettre en danger. Chaque loge berseker des barbares de Rashéménie a un esprit totem. Le refus de la loge est généralement surveillé par un telthor de cette espèce.

La Rashéménie est riche en esprits magiques endormis. Parfois, en des lieux où des gens sont morts pour défendre leur pays, un écho d'énergie spirituel permet à une personne de reprendre un semblant de vie sous la forme d'un telthor. Habituellement, ces gens sont des hommes d'armes, des guerriers ou des barbares, mais il est parfois arrivé qu'un lanceur de sort devienne un telthor. Ces esprits surveillent les champs de bataille sur lesquels ils sont tombés, donnant l'alerte en cas de nouvelle invasion ou lorsqu'on cherche à piller leur dernière demeure ou celle de leurs alliés tombés au combat. Si une créature devenue un telthor est ramenée à la vie, le telthor disparaît et la personne ressuscitée ne gardera aucun souvenir de sa vie en tant qu'esprit.

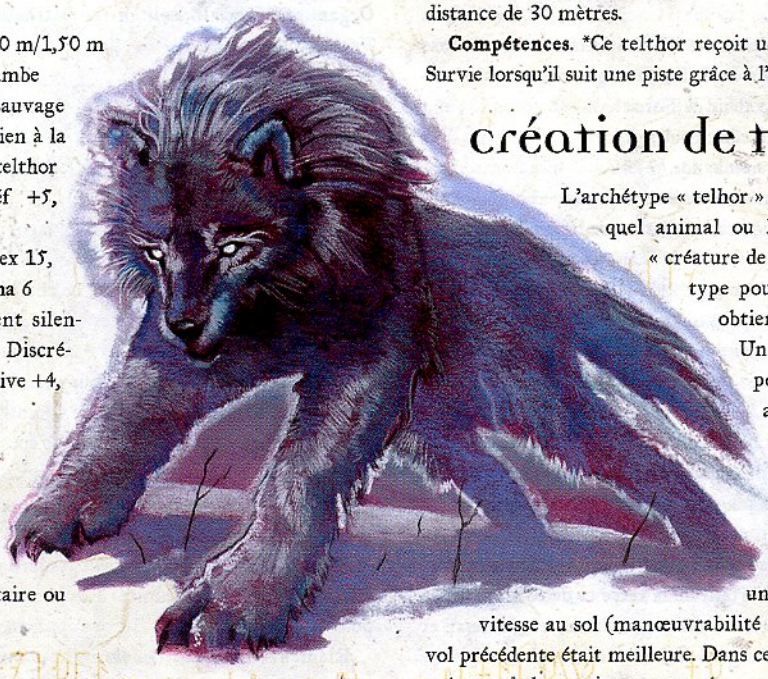
Exemple de telthor

Dans l'exemple de telthor qui suit, la créature de base est un loup.

Telthor loup
Fée (intangible) de taille M
Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 15 m, vol 15 m (médiocre)
Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +3 parade), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/lutte : +1/—
Attaque : contact intangible (+3 corps à corps, 1d6)
Attaque à outrance : contact intangible (+3 corps à corps, 1d6)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaque spéciale : croc-en-jambe
Particularités : empathie sauvage fraternelle, intangible, lien à la terre, odorat, télépathie telthor
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : For —, Dex 15, Con 15, Int 3, Sag 12, Cha 6
Compétences : Déplacement silencieux +2, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +4, Survie +1
Dons : Attaque en finesse, Pistage

Environnement : collines et forêts froides
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–5)
Facteur de puissance : 2
Ajustement de niveau : +4
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 3 DV (taille M), 4–6 DV (taille G)

Illustration de Mike Dutton



Telthor

Combat

Ce telthor peut parler et comprendre le Rashémi.

Croc-en-jambe (Ext). Lorsqu'un telthor réussit une attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe par une action libre. Cela ne nécessite aucune attaque de contact de sa part et ne provoque pas d'attaque d'opportunité (voir le Chapitre 8 : le combat dans le *Manuel des Joueurs*). Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe en retour.

Empathie sauvage fraternelle (Ext). Ce telthor peut communiquer et sympathiser avec d'autres loups. Cela lui donne un bonus de +4 sur les tests pour influencer l'attitude d'autres loups et permettre la communication d'ordres et de concepts simples.

Intangible. Un telthor ne peut être blessé que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50% de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Un telthor peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de ses cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets magique de force restent efficaces. Un telthor se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Lien à la terre (Sur). Un telthor qui s'éloigne à plus de 1,5 km de l'emplacement qu'il garde subit 1 point de dégâts toutes les minutes. Ces dégâts s'arrêtent immédiatement s'il retourne dans son domaine.

Odorat (Ext). Un telthor peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Télépathie telthor (Sur). Les telthors peuvent communiquer les uns les autres par télépathie, sans prendre en compte la langue, à une distance de 30 mètres.

Compétences. *Ce telthor reçoit un bonus de +4 sur les tests de Survie lorsqu'il suit une piste grâce à l'odorat.

Création de telthor

L'archétype « telhor » peut être appliqué à n'importe quel animal ou humanoïde (appelé ci-dessous « créature de base »). La créature change de type pour devenir un mort-vivant et obtient le sous-type « intangible ». Un telthor conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

Les telthors peuvent parler et comprendre le Rashémi en plus des langages que connaissait la créature de base.

Vitesse. Un telthor gagne une vitesse de vol identique à sa vitesse au sol (manœuvrabilité médiocre), sauf si sa vitesse de vol précédente était meilleure. Dans ce cas, c'est la vitesse de vol de la créature de base qui est conservée.

CA. Un telthor perd tous les bonus d'armure naturelle à la CA mais gagne un bonus de parade à la CA égal à la valeur de son ancien

bonus d'armure naturelle. Si la créature avait déjà un bonus de parade supérieur, conservez-le. Ce changement ne s'applique pas aux bonus de parade ou d'armure naturelle obtenus grâce à des sorts ou des objets magiques.

Attaques. L'attaque au corps à corps de la créature de base se transforme en contact intangible. Une créature qui utilisait des armes conserve la capacité à attaquer avec ses armes de corps à corps (et porte des attaques de contact au corps à corps) mais perd les attaques à distance. En tant que créatures intangibles, les telthors appliquent leur modificateur de Dextérité aux jets d'attaque au corps à corps plutôt que leur modificateur de Force.

Particularités. Le telthor conserve toutes les particularités de la créature de base mais obtient en plus les particularités indiquées ici.

Lien à la terre (*Sur*). Un telthor est lié à la zone qu'il protège et dès qu'il s'éloigne à plus de 1,5 km de cet emplacement, il subit 1 point de dégâts toutes les minutes. Ces dégâts s'arrêtent immédiatement s'il retourne dans son domaine. Les telthors peuvent ressentir le lien qui les unit à leur territoire et ils ne le quittent jamais, sauf pour prévenir les autres d'un danger. Des légendes rashémi racontent l'histoire de telthors qui ont voyagé pendant des kilomètres pour prévenir les hathrans d'une invasion et qui ont succombé à la douleur provoquée par cette séparation avant de pouvoir être soignés.

Empathie sauvage fraternelle (*Ext*). Les telthors peuvent communiquer et sympathiser avec d'autres animaux de la même espèce. Cela leur donne un bonus de +4 sur les tests pour influencer l'attitude d'autres animaux et permettre la communication d'ordres et de concepts simples (si l'animal est amical), comme « ami », « ennemi », « fuir » et « attaquer ». Un telthor humanoïde choisit un type d'animal avec qui il aura un lien empathique mais ne gagne cette capacité que pour cette espèce.

Télépathie telthor (*Sur*). Les telthors peuvent communiquer les uns avec les autres par télépathie, sans prendre en compte la langue, à une distance de 30 mètres.

Caractéristiques. Elles sont identiques à celles de la créature de base mais l'intelligence est au moins de 3. En tant que créatures intangibles, les telthors n'ont pas de valeur de Force.

Environnement. Collines et forêts froides

Organisation sociale. Solitaire ou bande (2–5)

Facteur de puissance. Identique à la créature de base +1

Ajustement de niveau. Identique à la créature de base +2

Trésor. Aucun

Alignement. Généralement neutre

Thomil

Un thomil, ou esprit de la roche, est une sorte d'élémentaire de la terre propre aux régions les plus glaciales de la Rashéménie. Les thomils sont créés ou invoqués pour protéger la Rashéménie contre ses ennemis.

Un thomil est un morceau de roche animé, ayant une forme humanoïde à partir de la taille mais sortant de la terre et de la roche en ce qui concerne sa partie inférieure. Généralement, il reste sous terre et n'émerge que lorsqu'il sent un danger.

Les thomils sont respectés et craints par les Rashémi car ils repoussent les envahisseurs, certes, mais ils s'en prennent aussi aux autochtones cupides et indolents qui oublient de faire des offrandes aux esprits. Normalement, avant qu'ils ne commencent à forer ou toute autre action qui implique de déranger un grand nombre de pierres, les autochtones font appel à une hathran pour qu'elle apaise les thomils de la zone.

Les thomils parlent le terreux.

Exemple de thomil

Dans l'exemple de thomil qui suit, la créature de base est un élémentaire de la Terre de taille M.

Thomil élémentaire de la Terre de taille M
Élémentaire (natif, Terre) de taille M
Dés de vie : 4d8+20 (38 pv)
Initiative : –1
Vitesse de déplacement : 6 m
Classe d'armure : 20 (–1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +3/+8
Attaque : coup (+9 corps à corps, 1d8+7)
Attaque à outrance : coup (+9 corps à corps, 1d8+7)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : enveloppement, maîtrise de la Terre, poussée
Particularités : bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts des Magiciens Rouges, défense du rocher, élémentaire, réduction des dégâts (10/+1), résistance au froid (5), RM 9
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +9, Vol +1
Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 21, Int 10, Sag 11, Cha 11
Compétences : Détection +7, Perception auditive +7
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance

Environnement : montagnes froides
Organisation sociale : solitaire ou patrouille (5–20)
Facteur de puissance : 4
Ajustement de niveau : +5
Trésor : aucun
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 5–7 DV (taille M)

combat

Enveloppement (Ext). Pour ce thomil, le DD du jet de Réflexes pour éviter l'enveloppement est de 17. Ce thomil peut tenter d'envelopper des adversaires de taille P ou moins. Reportez-vous à la description de l'archétype ci-dessous pour plus d'information.

Maîtrise de la Terre (Ext). Ce thomil bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, l'élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts.

Poussée (Ext). Le thomil peut tenter une bousculade sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre s'appliquent au test de Force opposé.

Élémentaire (Ext). Un thomil est immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement. Il ignore les coups critiques, ne peut être pris en tenaille et ne peut être relevé ou rappelé à la vie. Il possède la vision dans le noir à 18 mètres.

création d'un thomil

L'archétype « thomil » peut être appliqué à n'importe quelle créature élémentaire appartenant au sous-type de la Terre (appelée ci-dessous « créature de base »). La majorité des thomils utilisent un élémentaire de Terre comme créature de base, mais dans des endroits profondément enfouis sous les montagnes de Rashéménie, là où le magma réchauffe la terre, les thomils peuvent êtres issus d'autres créatures élémentaires comme les thoqquas. Un thomil conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

CA. L'armure naturelle est augmentée de +2.

Attaques spéciales. Un thomil conserve toutes les attaques spéciales de sa créature de base mais gagne aussi les suivantes.

Engloutissement (*Ext*). Un thomil de taille P ou plus peut avaler un adversaire par une action simple s'il fait au moins une catégorie de taille de moins que lui. Il ne peut porter une attaque de coup dans le même round où il tente d'engloutir une proie. Le thomil doit se déplacer sur ses proies, essayant d'en couvrir le plus possible. Les opposants peuvent tenter une attaque d'opportunité sur le thomil, mais s'ils le font, ils ne peuvent faire de jet de sauvegarde. Ceux qui ne tentent pas l'attaque d'opportunité doivent réussir un jet de Réflexes (DD 10 +1/2 des DV du thomil + modificateur de Constitution du thomil) ou être enveloppés. S'ils réussissent, ils sont poussés en arrière ou sur les côtés (à leur convenance) alors que le thomil recule. Les créatures enveloppées sont considérées comme agrippées (en situation de lutte) et emprisonnées dans le corps du thomil. Elles subissent automatiquement des dégâts contondants à chaque round, fondés sur la taille du thomil (comme indiqué plus bas). Le thomil ajoute son modificateur de Force aux dégâts infligés.

Taille du thomil	Dégâts d'enveloppement
Petit	1d4
Moyen	1d6
Grand	1d8
Très Grand	2d6
Gigantesque	2d8
Colossal	4d6

Il est possible de se libérer à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Pour se créer une ouverture permettant de s'échapper, il faut infliger au moins un quart des points de vie normaux du thomil en points de dégâts (la CA étant la CA de « pris au dépourvu »). Une fois la créature avalée sortie, le corps du thomil se reforme et ferme le trou. Du coup, un éventuel autre adversaire avalé doit aussi percer un trou. Une créature enveloppée peut aussi tenter un test d'Évasion (DD 15 +1/2 des DV du thomil + modificateurs de Constitution du thomil) ou un test de Force (DD 20 + modificateur de Force du thomil). Le corps d'un thomil peut contenir deux créatures d'une taille de catégorie inférieure à lui-même ou quatre créatures de deux tailles inférieures (ou plus).

Un thomil peut bouger et attaquer normalement alors qu'il enveloppe une créature.

Particularités. Un thomil garde toutes les caractéristiques propres à la créature de base mais il gagne aussi les suivantes.

Défense du rocher (*Ext*). Un thomil peut changer sa forme pour celle d'un rocher lisse, immobile et rond. La réduction des dégâts du thomil passe à 15/— et sa résistance à la magie augmente de 5 points, mais il ne peut bouger ou attaquer. Prendre cette forme coûte une action simple, alors que retrouver son aspect semi-humanoïde ne prend qu'une action libre.

Réduction des dégâts (*Ext*). Le corps minéral du thomil lui assure une réduction des dégâts 10/+1. Si la créature de base a déjà une réduction des dégâts supérieure, le thomil la conservera.

Résistance au froid (*Ext*). Un thomil a une résistance au froid de 5.

Élémentaire natif. Les thomils sont natifs du plan Matériel. Les sorts qui obligent les créatures extraplanaires à retourner chez elles ne fonctionnent pas sur les thomils (du moins, sur le plan Matériel). Les sorts qui envoient leurs cibles sur un autre plan (autre que leur plan d'origine) fonctionnent normalement. Les thomils peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités, cependant leur corps disparaît rapidement lorsqu'ils sont tués, ce qui rend l'usage de ces sorts difficile.

Résistance à la magie (*Ext*). Un thomil a une RM de 5 + ses dés de vie.

Jets de sauvegarde. Les thomils reçoivent bonus de moral de +2 à tous leurs jets de sauvegarde contre les sorts lancés par des créatures qu'ils reconnaissent comme étant des Magiciens Rouges.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : Con +4, Int au moins 10.

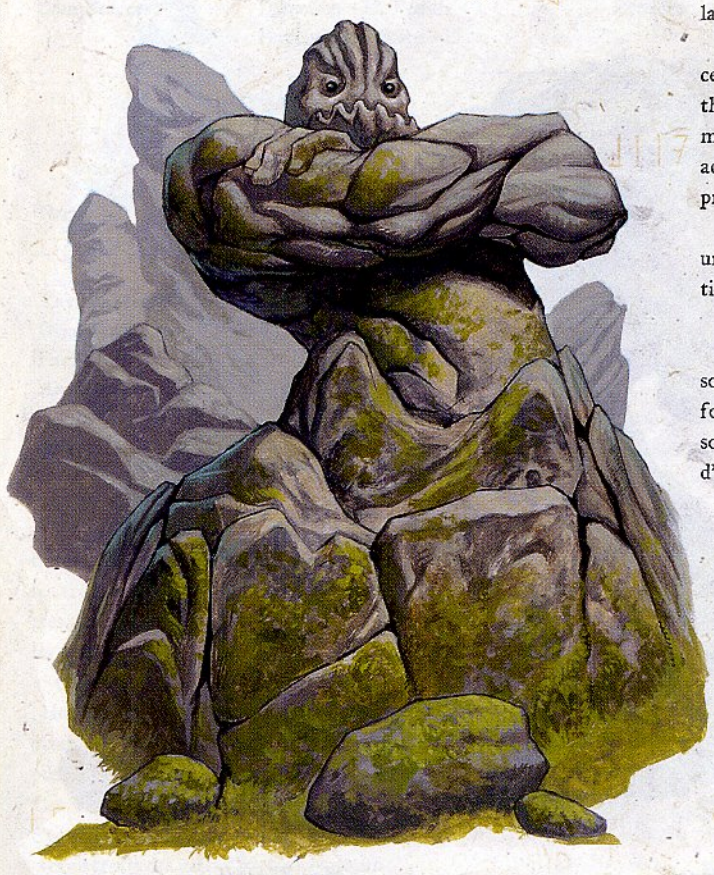
Environnement. Montagnes froides

Organisation sociale. Solitaire ou patrouille (5–20)

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +1.

Alignement. Généralement chaotique neutre



Thomil

Illustration de Steve Prescott et Matt Cavotta

Troll

Conspués et détestés partout en Faerûn, les trolls ne sont que trop nombreux dans l'Orient Inaccessible, surtout le long des rives du lac Cendrane, dans les montagnes de Thesk et dans les steppes glacées du Nord Pays de la Rashéménie. Il existe trois variétés différentes qui ravagent à l'Orient et sont peu répandues ailleurs : Le troll-cruel, le troll des glaces et le mur-zhagul (ou troll démon).

Troll-cruel

Plus imposant qu'un géant des collines, le troll-cruel bicéphale est le plus grand de son horrible race. Comme tous les trolls, c'est un insatiable dévoreur de viande qui adore se remplir la panse de proies humaines. Mais il est aussi prêt à dévorer tout ce qui se présente s'il n'y a pas d'humains aux alentours.

Un troll-cruel mesure plus de 4,50 mètres et pèse environ 2 500 kg. Sa peau est épaisse et caoutchouteuse, mouchetée de vert kaki et de gris, déformée par des protubérances, surtout sur les épaules et sur le dos. Ses cheveux plats et épais frémissent comme s'ils étaient doués de vie et sa mâchoire est garnie de grandes dents aiguisées. Comme ses cousins, le troll-cruel a une posture courbée et de longs bras qui raclent le sol lorsqu'il se déplace.

Le troll-cruel parle le géant.

Combat

Les tactiques du troll-cruel sont simples. Il saute sur une infortunée victime et fait de son mieux pour lui arracher les membres les uns après les autres.

Éventration (Ext). Si le troll-cruel réussit deux attaques de griffes sur une même créature, il la lacère violemment, ce qui lui inflige automatiquement 4d4+16 points de dégâts supplémentaires.

Esprit double (Ext). Comme il a deux têtes, le troll-cruel est difficile à *charmer* ou à rendre *confus* (ou à tromper avec d'autres sorts du même type). Le troll-cruel fait deux jets de sauvegarde contre les sorts qui nécessitent un jet de Volonté et conserve le meilleur résultat.

Odorat (Ext). Un troll-cruel peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll-cruel. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

Compétences. Les deux têtes du troll-cruel lui assurent un bonus racial de +2 sur les tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Troll des glaces

Habitant du grand Nord, les trolls des glaces sont intelligents et rusés. Comme les autres trolls, ils dévorent les humains, les nains et divers

Illustrations par Adam Rex

Troll des glaces *Troll-cruel* *Mur-Zhagull*

	Troll-cruel Géant de taille TG	Troll des glaces Géant (froid) de taille G	Mur-Zhagul Extérieur (Mal, natif) de taille G
Dés de vie :	16d8+112 (184 pv)	5d8+25 (47 pv)	9d8+72 (112 pv)
Initiative :	+0	+2	+3
Vitesse de déplacement :	12 m	6 m en armure d'écaille ; vitesse de base 9 m	9 m
Classe d'armure :	19 (–2 taille, +11 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 19	23 (–1 taille, +2 Dex, +6 naturelle, +4 armure [armure d'écailles], +2 bouclier [écu]), contact 11, pris au dépourvu 21	22 (–1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19
Attaque de base/lutte :	+12/+31	+3/+13	+9/+18
Attaque :	griffes (+21 corps à corps, 2d4+11)	marteau de guerre (+8 corps à corps, 1d10+9) ; ou griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)	griffes (+17 corps à corps, 1d6+7)
Attaque à outrance :	2 griffes (+21 corps à corps, 2d4+11), 2 morsures (+19 corps à corps, 2d6+5)	marteau de guerre (+8 corps à corps, 1d10+9) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3) ; ou crachat (+4 contact à distance, 1d4 de froid).	2 griffes (+17 corps à corps, 1d6+7) et morsure (+12 corps à corps, 1d8+3)
Espace occupé/allonge :	4,50 m/4,50 m	3 m/3 m	3 m/3 m
Attaques spéciales :	éventration (4d4+16)	crachat glacial	éventration (2d6+10), pouvoirs magiques
Particularités :	esprit double, odorat, régénération (10), vision dans le noir (27 m)	créature du froid, odorat, régénération (4), vision dans le noir (27 m)	odorat, régénération (10), résistance à l'acide et au feu (10), RM 20, vision dans le noir (27 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +17, Vol +7	Réf +3, Vig +9, Vol +3	Réf +9, Vig +14, Vol +9
Caractéristiques :	For 32, Dex 11, Con 24, Int 7, Sag 11, Cha 8	For 22, Dex 15, Con 21, Int 9, Sag 10, Cha 8	For 24, Dex 16, Con 26, Int 10, Sag 13, Cha 9
Compétences :	Détection +12, Fouille +2, Perception auditive +11	Détection +4, Perception auditive +4	Concentration +11, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +11, Escalade +19, Fouille +12, Perception auditive +13, Saut +19, Survie +10 (+12 pour suivre une piste)
Dons :	Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Pistage, Vigilance, Volonté de fer	Pistage, Volonté de fer	Arme de prédilection (griffe), Attaque en puissance, Pistage, Volonté de fer
Environnement :	terre froide	montagnes et collines froides	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2–4)	solitaire ou troupe (3–12)	solitaire
Facteur de puissance :	14	4	10
Ajustement de niveau :	—	+5	+8
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage	par une classe de personnage

humanoïdes. Au contraire de leurs cousins de cette espèce immonde, les trolls des glaces sont des façonneurs d'armes et d'armures d'une très grande habileté. Ils fabriquent des armes grandes et sinistres pour les utiliser en combat.

Un troll des glaces mesure 2,40 mètres et pèse 200 kg. Sa peau blanche et gélatineuse est luisante, translucide. Un sang pâle peut être observé, circulant dans les veines, juste sous l'épiderme. Il adopte une posture voûtée et ses longs bras se terminent par des griffes de glace. Les trolls des glaces préfèrent des armures fabriquées à partir d'écailles de remorhaz ou de dragon blanc.

Les trolls des glaces parlent le géant.

COMBAT

Les trolls des glaces commencent souvent un combat en crachant leur salive glaciale, avant de charger leur adversaire pour le couper en morceaux avec une énorme arme lourde de corps à corps. N'importe quand, le troll des glaces peut abandonner son arme et son bouclier pour plonger ses griffes gelées dans le corps chaud de sa proie.

Crachat glacial (Sur). Trois fois par jour, un troll des glaces peut cracher un crachat dégoûtant de morve gelée à une distance de 6 mètres. Le troll doit faire une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. La victime subit 1d4 points de dégâts de froid et doit

réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou être prise de nausée pendant 1 round. Le jet de sauvegarde est fondé sur la Constitution. Le troll des glaces utilise aussi parfois son crachat glacé pour éteindre une flamme portée par un adversaire comme une lanterne ou une torche. Dans ce cas, la salive n'inflige aucun dégât à la cible et le porteur peut tenter d'annuler l'effet grâce à un jet de Réflexes (DD 17).

Créature du froid (Ext). Un troll des glaces est immunisé contre le froid. Le feu inflige au troll des glaces des dégâts majorés de +50% (c'est-à-dire multipliés par 1,5), même si un jet de sauvegarde est autorisé et qu'il soit un succès ou un échec.

Odorat (Ext). Un troll des glaces peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll des glaces. Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

mur-zhagul (troll-démon)

Les mur-zhaguls sont des créatures planaires qui descendent de l'accouplement d'un démon et d'un troll (tout comme un tanarukk descend d'un orque et d'un démon). Ils combinent à la fois la voracité légendaire de leurs ancêtres trolls avec la méchanceté et la ruse de leur sang fiélon. Les trolls-démons vivent souvent avec des bandes ou des groupes de trolls normaux, en en prenant généralement la direction.

Un mur-zhagul ressemble terriblement à un troll normal, mais sa peau est de teinte rouge-orange et il a tendance à avoir des écailles plutôt que des verrues. Sa tête est glabre et ses oreilles sont longues et pointues. Il a une paire de défenses proéminentes et une lueur démoniaque danse dans ses yeux menaçants.

Un mur-zhagul parle le commun, le géant et l'infernal.

COMBAT

Les trolls-démons sont assez intelligents pour utiliser des armes et des armures s'ils le désirent. Mais la majorité préfèrent éventrer leurs proies de leurs propres mains.

Éventration (Ext). Si le mur-zhagul réussit deux attaques de griffes sur une même créature, il la lacère violemment, ce qui lui inflige automatiquement 2d6+10 points de dégâts supplémentaires.

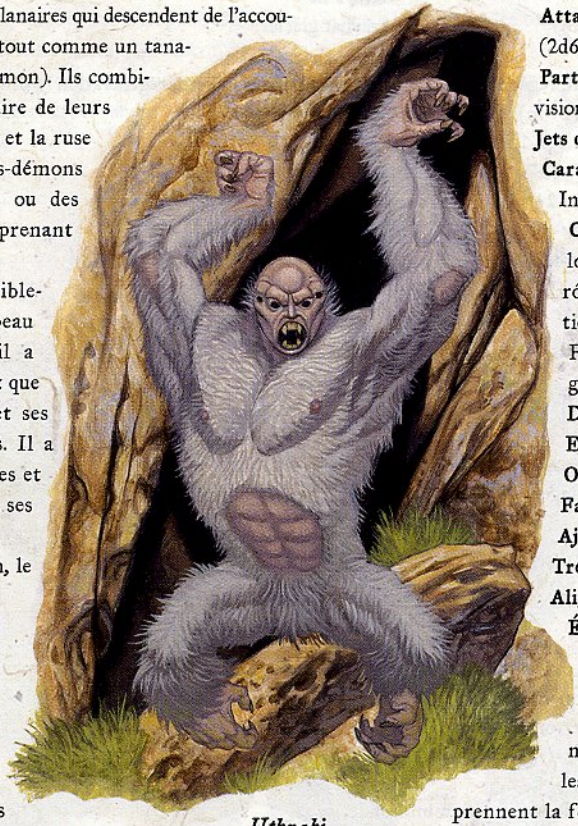
Pouvoirs magiques. *Détection du Bien, mains brûlantes* (DD 10), *saut, ténèbres* à volonté ; *invisibilité, protection contre le Bien, ténèbres profondes* 3 fois par jour ; *rapidité* 1 fois jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Odorat (Ext). Un mur-zhagul peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Régénération (Ext). Contrairement à leurs cousins, les mur-zhaguls n'ont pas peur du feu ou de l'acide mais subissent des dégâts létaux des armes bénites ou saintes. Si un troll démon perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

uthraki

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille G
Dés de vie : 5d8+5 (28 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 12 m
Classe d'armure : 16 (–1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +5/+14
Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+5)
Attaque à outrance : 2 griffes (+17 corps à corps, 1d6+5)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, éventration (2d6+7), transformation
Particularités : guérison accélérée nocturne (2), vision à 360°, vision dans le noir (27 m)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 14, Cha 17
Compétences : Bluff +9, Connaissances (folklore local) +4, Déguisement +3 (tenir un rôle +5), Déplacement silencieux +8, Détection +8, Diplomatie +5, Discrétion +4, Fouille +5, Perception auditive +7, Renseignements +5
Dons : Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : collines et forêts froides
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 3
Ajustement de niveau : +5
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage



Uthraki

Illustration de Steve Prescott et Matt Cavotta

Les uthrakis sont des métamorphes malveillants qui hantent les routes isolées et les endroits ténébreux de la Rashéménie. Ils prennent la forme d'humains, se lient d'amitié avec des voyageurs puis les abattent pour les dévorer.

La forme habituelle d'un uthraki est celle d'un être simiesque à la fourrure gris clair. Il a des jambes arquées et une dizaine d'yeux noirs placés tout autour de la tête. Son visage est vaguement humain mais petit pour une créature de cette taille. Mauvais et meurtriers, les uthrakis évitent les agglomérations. Ils y sont plus facilement reconnaissables, spécialement par les hathrans qui les traquent et les tuent dès qu'ils sont découverts. Ils préfèrent se faire passer pour un voyageur inoffensif, parfois même pour un enfant perdu pour ensuite fondre sur celui qu'ils ont rencontré, au moment où il s'y attend le moins.

Les uthrakis parlent le commun et le Rashémi.

combat

Les uthrakis préfèrent se battre en conservant leur déguisement afin que leurs adversaires ne puissent pas déterminer la nature exacte de leur ennemi. Leurs ongles restent incroyablement durs, même sous d'autres formes, ce qui leur permet d'attaquer des créatures sans avoir à changer de forme avant. Ils préfèrent approcher et attaquer la nuit car ils sont plus forts alors.

Étreinte (Ext). Si un uthraki frappe à l'aide d'une attaque de griffes un adversaire qui est plus petit que lui d'au moins d'une catégorie de taille, il inflige les dégâts normaux et peut ensuite tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +14). S'il réussit à maintenir l'étreinte, il inflige automatiquement des dégâts de griffes. Ensuite, l'uthraki a l'option de continuer normalement la lutte ou de simplement utiliser ses griffes pour maintenir son adversaire (–20 de malus sur le test de lutte mais l'uthraki n'est pas considéré comme agrippé en situation de lutte). Dans les deux cas, tous les tests de lutte qu'il réussit durant les rounds suivants infligent automatiquement des dégâts.

Éventration (Ext). Si l'uthraki réussit deux attaques de griffes sur une créature, il la lacère violemment, ce qui lui inflige automatiquement 2d6+7 points de dégâts supplémentaires.

Transformation (Sur). À volonté, un uthraki peut prendre la forme d'un humanoïde ou d'un humanoïde monstrueux de taille P ou M. Cette transformation fonctionne comme le sort *modification d'apparence* (niveau 18 de lanceur de sorts), mais l'uthraki peut conserver sa forme aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut se transformer à nouveau par une action simple et revenir à sa propre forme par une action libre.

Guérison accélérée nocturne (Ext). Durant la nuit et tant qu'il a au moins 1 point de vie, un uthraki regagne les points de vie perdus à raison de 2 par round. La guérison rapide ne redonne pas de points de vie perdus par la faim, la soif ou la suffocation et n'autorise par l'uthraki à faire repousser ou à ressouder des membres perdus.

Vision à 360° (Ext). La disposition des yeux de l'uthraki sous sa forme naturelle lui permet de voir dans toutes les directions à la fois, ce qui se traduit par un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille. Il est impossible de le prendre en tenaille.

volodni

Plante de taille M, HdA1
Dés de vie : 1d8+4 (8 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 9 m
Classe d'armure : 17 (+2 naturelle, +3 armure [cuir clouté], +2 bouclier [écu en bois]), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : fléau (+1 corps à corps, 1d8) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)
Attaque à outrance : fléau (+1 corps à corps, 1d8) ; ou javeline (+1 distance, 1d6)
Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m
Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes, plante, résistance au froid (5), subsistance, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol +1
Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 13, Cha 9
Compétences : Détection +2, Discrétion –2*
Dons : Robustesse
Environnement : forêts froides
Organisation sociale : solitaire ou bande (3–8)
Facteur de puissance : 1
Ajustement de niveau : +2
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Volodni

Illustration de Glen Angus

Les volodnis ou « hommes-pins » appartiennent à une race de forestiers irascibles qui défendent les anciens bois du nord-est de Faerûn contre les intrusions du « peuple tiède », comme ils appellent les hommes. Ils cherchent à étendre les bordures de leur forêt natale, sans tenir compte de qui pourrait se trouver sur leur chemin, et rêvent du jour où tout Faerûn sera à nouveau couvert de végétation touffue.

Les volodnis descendent d'une tribu à présent oubliée d'humains qui échangèrent leur humanité en échange d'un abri contre leurs ennemis. Les volodnis ressemblent à leurs aïeux, mais leur peau est de la couleur vert olive des aiguilles de pin et leur chair est aussi dure que le bois. Une sève claire coule dans leurs veines à la place du sang et leurs cheveux poussent sous forme de longues mèches épaisses lamellées comme l'écorce d'un jeune arbre. Leurs yeux sont noirs et luisants. Les volodnis sont généralement grands et minces, avec de larges épaules et de longs bras. Les hommes-pins affectionnent les armes et les armures faites de cuir et de bois, qu'ils teignent en vert et en marron pour se fondre dans le décor de leurs forêts.

Les volodnis respectent les druides de toutes les races et s'allient souvent avec eux pour ralentir l'expansion humaine dans les terres sauvages. Certains veulent chasser les colons, d'autres préfèrent se retirer encore plus profondément dans les bois et éviter tous les contacts et une minorité pensent qu'il est temps de prendre les armes contre le monde d'au-delà des arbres. La majorité, par contre, cherchent à placer les forêts de Faerûn sous leur protection et les hommes-pins parcourent l'Orient en quête de domaines accueillants pour les leurs.

La majorité des volodnis rencontrés à l'extérieur sont des hommes d'armes. Les informations présentées ici donnent les caractéristiques d'un homme d'arme de niveau 1. Les volodnis rangers ou druides sont aussi courants.

combat

Les volodnis sont des adversaires radicaux et déterminés. Ils n'ont que très peu peur des humains qui manipulent des armes car ils savent qu'on ne peut que difficilement les abattre d'un seul coup.

Demi-dégâts contre les armes perforantes (Ext). Les armes perforantes n'infligent que la moitié des dégâts à un volodni, avec un minimum de 1 point de dégâts.

Plante. Un volodni est immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux.

Subsistance (Ext). Les volodnis n'ont besoin que de deux heures de sommeil par jour pour obtenir le bénéfice de huit heures de sommeil (cependant, les lanceurs de sorts profanes ont besoin de huit heures de sommeil pour préparer leurs sorts). Les volodnis n'ont besoin que d'un quart de nourriture et d'eau par rapport à un humain. Ils absorbent des nutriments issus de leur environnement.

Compétences. * Du fait de leur coloration et de leur capacité à rester impassible, les volodnis reçoivent un bonus racial à leurs tests de Discrétion sur des terrains sylvestres.

La société des volodnis

Les hommes-pins ont conservé certaines habitudes de leur tribu d'origine, même s'ils n'ont à présent plus beaucoup de besoins en terme de nourriture ou d'abri. Ils considèrent toutes les forêts comme leur domaine tribal. Ils considèrent les tentatives des humains pour exploiter les ressources de la forêt tout comme un villageois humain considèrerait le pillage de ses champs et la destruction de sa maison. Des hommes-pins plus ouverts d'esprit passent des accords permettant un accès limité à leurs bois, mais la plupart adoptent une position plus agressive et ne négocient pas avec les intrus.

Les volodnis se rassemblent en petites troupes, dans des bosquets entretenus avec attention. Un druide bien placé au sein d'une hiérarchie druidique dirige généralement les bandes volodnis alors que le chef de guerre est plus souvent un rôdeur. Les hommes-pins n'ont pas vraiment l'usage d'une magie autre que druidique et considèrent les sorciers avec suspicion. Ils ont de bonnes relations avec les autres créatures de la forêt comme les centaures et les elfes même si ces derniers désapprouvent leur sauvagerie.

Les hommes-pins construisent peu de bâtiments mais les cercles de pierres et les foyers à ciel ouvert sont courants chez eux. Ils fabriquent des armes et de l'équipement à partir du bois, de la pierre et du cuir. Les plus expérimentés d'entre eux peuvent même porter des armes et des armures faites à partir de boidazur (voir le Chapitre 5 : objets magiques).

personnages volodnis

La classe de prédilection est le druide et la majorité des chefs volodnis sont des druides. Les druides volodnis prennent généralement Sylvanus comme dieu. Les hommes d'armes, les guerriers et les rôdeurs sont aussi courants. Les hommes-pins lanceurs de sorts sont relativement rares.

Les volodnis présentent les aptitudes et pouvoirs suivants.

- +2 en Constitution, +2 en Sagesse, –2 en Intelligence, –2 en Charisme.
- Taille moyenne.
- Vitesse de déplacement au sol de base de 9 mètres.
- Résistance au froid (5).
- Bonus racial de +4 aux tests de Discrétion dans les forêts.
- Vision nocturne. Les volodnis voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Plante. Les volodnis sont immunisés contre le poison, les effets de *sommeil*, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement. Ils ne sont pas sujets aux coups critiques ni aux effets mentaux.
- Dégâts perforants réduits de moitié.
- Subsistance.
- *Langues.* D'office : commun, sylvestre. Supplémentaires : par région.
- *Ajustement de niveau.* +2. Les volodnis ont un niveau global équivalent (NGE) égal à 2 plus leurs niveaux de classe. Ainsi, un volodni druide de niveau 1 se retrouve avec un NGE de 3.
- *Classe de prédilection.* Druide. La classe de druide d'un volodni multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience.

zuvembi

Animés par un type de nécromancie particulièrement ignoble, les zuvembis sont des créatures meurtrières et mauvaises réduites à la servitude par les puissants sorts qui les ont créés. Dotés de capacités puissantes, les zuvembis sont, et de loin, supérieurs à ces corps animés et sans esprit auxquels pense tout aventurier lorsqu'il entend parler de « zombis ».

Un zuvembi apparaît comme un zombie classique au premier regard, même s'il semble être en meilleure condition que la plupart des morts-vivants. Ses chairs sont grises, sa peau est tannée et rigide. Une lueur de haine brille dans ses yeux enfoncés au fond de ses orbites (le zuvembi a conscience de sa condition et déteste la magie déviante qui l'anime). Un zuvembi libre de ses mouvements est une créature sanguinaire faite pour détruire la vie et semer la terreur partout où elle va.

Un zuvembi peut être créé à l'aide d'un sort de *création de mort-vivant* jeté par un lanceur de sorts de niveau 16. Il peut être aussi créé suite à certaines malédictions particulières ou à des maladies comme la putréfaction de Talona (voir *Créature putréfiée*, page 59).

Les zuvembis comprennent toutes les langues qu'ils connaissaient de leur vivant mais sont incapables de parler.

exemple de zuvembi

Dans l'exemple de zuvembi qui suit, la créature de base est un gobelours.

Gobelours zuvembi
Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 3d12+3 (22 pv)
Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 4,5 m
Classe d'armure : 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : coup (+6 corps à corps, 1d6+6) ; ou morgenstern (+7 corps à corps, 1d8+6) ; ou arbalète lourde (+4 distance, 1d10/19–20)
Attaque à outrance : coup (+6 corps à corps, 1d6+6) ; ou morgenstern (+7 corps à corps, 1d8+6) ; ou arbalète lourde (+4 distance, 1d10/19–20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : immunités, mort-vivant, odorat, réduction des dégâts (5/tranchant), résistance au renvoi des morts-vivants (+4)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +1, Vol +1
Caractéristiques : For 19, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 10, Cha 11
Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +4, Discrétion +5, Escalade +13, Perception auditive +4
Dons : Arme de prédilection (morgenstern), Attaque en puissance, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance
Environnement : terre ferme
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance : 4
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : —

combat

Les zuvembis combattent uniquement avec les armes qu'on leur donne et leur force incroyable.

Immunités (Ext). Un zuvembi est immunisé contre les *projectiles magiques* et les dégâts d'électricité.

Mort-vivant. Un zuvembi est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie (sauf s'ils affectent spécifiquement les morts-vivants), tous les effets qui autorise un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts non-létaux, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un zuvembi ne peut être rappelé à la vie, mais une *résurrection* fonctionne. Il possède la vision dans le noir à 18 mètres.

Création de zuvembi

L'archétype de « zuvembi » peut être appliqué à n'importe quelle créature vivante et tangible ayant un valeur d'Intelligence de 1 ou plus (appelée ci-dessous « créature de base »). S'il ne l'était pas déjà, le type de la créature devient « mort-vivant ». Un zuvembi conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, avec les exceptions suivantes.

Dés de vie. Deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. En plus de sa vitesse au sol, un zuvembi gagne une vitesse d'escalade égale à la moitié de sa vitesse de base, s'il n'avait pas déjà une vitesse d'escalade.

CA. Le bonus d'armure naturelle augmente de +3.

Attaque. Un zuvembi conserve toutes les attaques de la créature de base mais gagne en plus une attaque de coup, s'il ne le possédait pas déjà. Si la créature de base n'avait pas d'attaque de coup, utilisez les valeurs indiquées dans la table ci-après. Une créature de base dotée d'une attaque naturelle garde ses anciennes valeurs d'attaque ou utilise celles indiquées ici si elles sont meilleures.

Taille	Dégâts	Taille	Dégâts
Infime (I)	1	Grande (G)	1d8
Minuscule (Min)	1d2	Très grande (TG)	2d6
Très petite (TP)	1d3	Gigantesque (Gig)	2d8
Petite (P)	1d4	Colossale (C)	4d6
Moyenne (M)	1d6		

Particularités. Un zuvembi conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les particularités indiquées ici.

Immunités (Ext). Un zuvembi est immunisé contre les *projectiles magiques* et les dégâts d'électricité.

Réduction des dégâts (Sur). La terrible sorcellerie qui anime un zuvembi le rend plus difficile à détruire et lui donne une réduction des dégâts de (5/tranchant). Les armes perçantes ou contondantes n'ont que peu d'effets sur sa peau tannée.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le zuvembi bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Caractéristiques. Comme la créature de base, en appliquant les modificateurs suivants : For +4, Dex +2, Int –4 (minimum 1), Cha +2. Comme tous les morts-vivants, le zuvembi n'a pas de valeur de Constitution.

Compétences. Comme les zuvembis possèdent une vitesse d'escalade naturelle, ils reçoivent un bonus racial de +8 à tous les tests d'Escalade et ont la possibilité de faire 10, même sous la menace de l'ennemi ou s'ils n'avaient théoriquement pas le temps de le faire.

Dons. Comme la créature de base, sauf que le zuvembi possède en plus Attaque en puissance, Robustesse, Science de l'initiative et Vigilance s'il ne les avait pas déjà et que la créature remplit les conditions pour les posséder.

Environnement. Terre ferme.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2–5).

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Aucun.

Alignement. Toujours neutre mauvais.

Évolution possible. —.

Zuvembi

Illustration de Vince Locke

Aventures en Orient

Des reliques aux pouvoirs terrifiants sommeillent sous les décombres des empires du passé. D'indicibles monstruosités, filles d'une puissance perverse, rôdent dans le pays, assoiffées de sang. Des spectres cruels se déchaînent contre les vivants, déchirant les mortels de leurs griffes spectrales. Et, depuis les hauteurs d'un sinistre pays siège d'une sorcellerie démoniaque, de noires tours de garde lorgnent sur leurs voisins comme un grand dragon noir au sommeil agité. C'est dans cette région que des aventuriers de tout Faerûn viennent chercher la fortune, la gloire et le pouvoir.

Une campagne située dans l'Inaccessible Orient offre d'innombrables possibilités d'aventures. L'Aglarond, le Grand-Val et Thesk sont des destinations mystérieuses et pleines d'intrigues pour des personnages issus des régions occidentales de Faerûn. La Rashéménie et Thay ne sont pas accueillantes pour les pillards étrangers, mais gagner la confiance et le respect des Sorcières (dans le cas de ce premier pays) ou tenter de s'infiltrer pour espionner les sombres secrets des Magiciens Rouges (pour le second) peut donner naissance à des aventures périlleuses et palpitantes.

Les chapitres qui suivent détaillent les cinq différents pays de l'Orient et comprennent des informations sur les sites et les villes majeurs. Certaines cités disposent de statistiques détaillées.

Les organisations de l'Orient

Beaucoup de sociétés secrètes et d'ordres auxquels les personnages de l'ouest de Faerûn sont habitués n'ont que peu ou pas d'influence dans les régions de l'Inaccessible Orient. Par exemple, les Zentharim, dont l'ombre s'étend de Scornubel à Mulmastre, n'y ont tout simplement aucun pouvoir. De même, les Masques de la Nuit de Port-Ponant, l'Alliance des Seigneurs et même les grands voyageurs que sont les Ménestrels ont peu de rapports avec la Rashéménie ou avec Thay. De temps à autre, ces organisations occidentales envoient des espions et des émissaires en Orient, mais le vrai pouvoir, dans les terres qui s'étendent au-delà du bief Oriental, repose entre les mains des organisations locales.

Le cercle de Leth

La forêt de Léthyr abrite l'une des plus puissantes hiérarchies druidiques de tout Faerûn : les disciples du Nentyarch, qui gèrent traditionnellement les affaires de Léthyr (et du Grand-Val par extension). On les nomme collectivement le cercle de Leth, et ils ont pour serviteurs les pisteurs nentyar, un solide groupe de rôdeurs, d'éclaireurs et de guerriers qui font respecter les ordres du cercle druidique (cf. la classe de prestige de pisteur nentyar dans le Chapitre 2 : classes de prestige).

Le cercle de Leth est composé de trois anneaux concentriques, formant des ordres. Cinq hauts druides forment le premier cercle situé juste en dessous du Nentyarch. Les hauts druides sont les conseillers du chef du Cercle, et servent d'éducateurs et de mentors à ceux qui sont sous leurs ordres. Neuf maîtres druides forment le deuxième cercle, et ce sont les plus vigilants concernant les dangers qui menacent la forêt et le val. Ils commandent les pisteurs nentyar en temps de guerre. Actuellement, plusieurs d'entre eux sont impliqués dans une lutte désespérée pour préserver ce qui reste de la proche forêt de Rawlin, tentant de mettre un terme aux déprédations du Gangrené et des seigneurs putrides. Le troisième cercle, qui est aussi le plus important en effectif, est composé des initiés du Cercle, des novices et des druides de rang modeste qui servent parmi les pisteurs nentyar ou comme apprentis de hauts druides ou de maîtres druides, comme le veut la tradition du Cercle.

L'église de Kossuth

Nul ne remet en question l'autorité des Magiciens Rouges en Thay, mais les mages à la robe écarlate ne sont pas la seule puissance de ce royaume fermé. Le culte de Kossuth, le Seigneur de Feu, est le plus important en Thay. Les prêtres de Kossuth sont soumis aux Magiciens Rouges — comme tout le peuple de Thay — mais pendant des générations, nombre de

ceux qui voulaient mettre en échec le pouvoir des magiciens se sont tournés vers l'Église de Kossuth. Les prêtres de Kossuth ont fini par représenter la loi, la justice, et une féroce fierté nationale qui est à sa façon aussi dangereuse pour leurs voisins que l'ambition sans fard des Magiciens Rouges. Les millions d'habitants de Thay sont intimidés par les Magiciens Rouges et leur règne est fondé sur la peur. Mais si l'Église de Kossuth venait à supplanter les magiciens, Faerûn devrait affronter la menace d'un Thay dont le peuple servirait avec dévotion, bravoure et désintéressement.

L'Église de Kossuth n'a guère d'influence hors de Thay, bien que les prêtres du Seigneur de Feu accompagnent souvent les Magiciens Rouges à l'étranger. Le clergé de Kossuth obéit aux Magiciens Rouges, mais contrairement à la plupart des Thayens, ses prêtres sont relativement à l'abri des caprices des seigneurs mages. Les zulkirs savent que s'il fallait se battre pour rallier les cœurs et les âmes du peuple thayen, les prêtres du Seigneur de Feu l'emporteraient probablement : par conséquent, ils punissent durement ceux de leurs subordonnés qui menacent l'Église ou ses agents sans une bonne raison.

L'Église soutient plusieurs ordres et sociétés importants. L'Ordre du Lézard ardent est le bras armé du culte, et ses chevaliers protègent ses lieux saints et sont les gardes du corps des adorateurs de Kossuth qui vont à l'étranger. L'Ordre de la Flamme noire est une société secrète d'assassins bénis par Kossuth qui frappent les ennemis du culte où qu'ils se cachent (reportez-vous à la classe de prestige de fanatique de la Flamme noire au Chapitre 2 : classes de prestige). Finalement, la Société de la Flamme de l'Illumination est un ordre monastique qui projette de prendre le contrôle de Thay.

Les fils de Hoar

Tous les Aglarondiens ne sont pas satisfaits d'être gouvernés par une reine-sorcière immortelle. Certains membres des riches et anciennes familles de Velprintalar et de Lointainlogis pensent que le règne de la Simbule est un despotisme sans issue, et dont on ne verra jamais la fin. Les Fils de Hoar forment une société secrète de nobles, de riches marchands et de propriétaires terriens qui ont le désir de façonner l'avenir de l'Aglarond comme celui des autres pays : par le pouvoir de l'argent et le règne de la loi.

Beaucoup de Fils de Hoar espèrent avoir l'occasion de s'enrichir aux dépens d'autrui, mais l'organisation comprend aussi des idéalistes et des populistes qui prétendent que la Simbule peut difficilement comprendre les préoccupations des gens ordinaires. Les membres du noyau dur et cynique de la société sont ravis de laisser le discours enthousiaste et les harangues passionnées des idéalistes dissimuler leurs propres desseins. Par conséquent, les Fils de Hoar sont dirigés par un noyau de dirigeants nobles ou marchands (dont beaucoup sont d'alignement mauvais) qui se cachent derrière un groupe bien plus vaste d'hommes plus jeunes, lesquels idéalisent la révolution et rêvent de gagner les cœurs du peuple aglarondien.

Ce qui lie les Fils de Hoar, c'est naturellement une vénération commune pour le Héraut Funeste. En Aglarond, les anciens aspects untherics de Hoar, concernant la loi, la justice et la guerre noble masquent ses attributions concernant la vengeance. Le grand maître de la destinée Nomyr Dedriech (LN, humain (m), Prê12 de Hoar) est l'actuel Aîné des Fils, bien que le véritable pouvoir de l'organisation appartienne au riche duc Varran Gloskil (LM, humain (m), Nob8/Gue7). Gloskil rêve d'un Aglarond débarrassé des «sorcières» et des elfes, et soumis à une oligarchie de marchands comme lui.

Les Fils de Hoar deviennent de plus en plus agités et téméraires. Leurs agents cherchent l'appui des nations voisines, enchaînent enlèvements et sabotages afin d'intimider les partisans de la Reine-Sorcière, et tentent d'infiltrer les rangs de l'armée et de la garde du palais.

Les Magiciens Rouges de Thay

Aucun débat concernant les organisations dotées d'un grand pouvoir ne serait complet sans mentionner les Magiciens Rouges, une société si ambitieuse et impitoyable que son influence s'étend sur tout un continent. Les enclaves des Magiciens Rouges parsèment la côte de la mer des Étoiles déchues, exportant des objets magiques meurtriers et merveilleux vers les cités et les royaumes de tout Faerûn en échange de marchandises, d'esclaves et de sommes colossales.

Les Magiciens Rouges sont détaillés dans le Chapitre 11 : Thay, mais leur influence se ressent dans toutes les régions de l'Inaccessible Orient. Les espions thayens rôdent parmi les Aglarondiens et les Rashémi, cherchant à semer la discorde et le trouble chez les ennemis traditionnels de leur pays. Les marchands et les magiciens thayens dominent le bief des Magiciens et sont les dépositaires d'un grand pouvoir dans des cités comme Néthentir ou Tammar. Ces états sont théoriquement indépendants, mais les Magiciens Rouges pourraient les raser en une dizaine si l'envie leur en prenait.

Les Maîtres de l'ombre de Telflamme

Sinistres et sans pitié, les Maîtres de l'Ombre forment l'une des guildes de voleurs les plus efficaces et les plus répandues de tout Faerûn. Seuls les Voleurs de l'Ombre d'Amn, et peut-être les Masques de la Nuit de Port-Ponant rivalisent de puissance avec eux. Les guildes des Maîtres de l'Ombre attendent leur heure à Emmech, Escalant, Laothkund, Néthentir, Nethjet, Nyth, Phent, Phsant, Uthmere et même Bézantur en Thay, projetant de piller nobles et roturiers. Les Maîtres de l'Ombre règnent secrètement sur Thesk, car bien des princes marchands qui appartiennent au conseil de la région sont soit des espions de la guilde, soit des individus terrifiés soumis à son emprise.

Si les Maîtres de l'Ombre sont les véritables souverains de Telflamme par l'intermédiaire de son fragile conseil des marchands, ils n'exercent pas le même pouvoir politique dans d'autres cités, comme Emmech ou Escalant. Là, la présence des Maîtres de l'Ombre se limite à de petites bandes de voleurs qui se satisfont de cambrioler, de détourner des fonds, d'extorquer et d'agresser les habitants à la manière de tous les gangs criminels. Mais contrairement aux autres guildes, ces cellules des Maîtres de l'Ombre sont les yeux et les oreilles de toute l'organisation, concentrant les informations convoyées vers leurs avides suzerains de Telflamme. Par ailleurs, la présence des Maîtres de l'Ombre dans les cités environnantes permet à ces guildes mineures de disposer rapidement des marchandises dangereuses et offre un refuge aux membres qui ont des problèmes avec les autorités locales.

Les agents des Maîtres de l'Ombre sont à l'affût des transactions commerciales et de la découverte de richesses inattendues, comme la trouvaille d'un butin perdu depuis longtemps par une bande d'aventuriers. Ils en informent les chefs de l'organisation, qui décident de la conduite à adopter (généralement, l'opération consiste à s'emparer des biens qu'ils considèrent comme leur revenant de droit). Les Maîtres

Un Maître de l'Ombre en action

Illustration de Sam Wood

de l'Ombre servent également d'informateurs à ceux qui ne sont pas difficiles concernant leurs sources, bien que leurs services ne soient pas bon marché. Ceux qui font affaire une fois avec les Maîtres de l'Ombre découvrent que les voleurs peuvent les inciter, voire les forcer à recourir de nouveau à leurs services.

Exemple d'homme de main des Maîtres de l'Ombre. Humain, Rou2/Gue2 ; FP 4 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 2d6+2d10+4 ; pv 25 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 18 (contact 13, pris au dépourvu 15) ; Att épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6+2/19–20) et épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/19–20) ; ou arc court composite [bonus de For max. +2] (+6 à distance, 1d6+2/x3) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part esquive totale, recherche des pièges ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +4, Vol –1 ; For 14, Dex 16, Con 12, Int 13, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons. Acrobaties +8, Crochetage +8, Déplacement silencieux +8, Détection +4, Discrétion +8, Équilibre +8, Escalade +9, Estimation +7, Intimidation +5, Renseignements +5, Saut +8 ; Arme de prédilection (épée courte), Combat à deux armes, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Possessions : chemise de mailles en mithral +1, 2 épées courtes de maître, arc court composite [bonus de For max. +2], 20 flèches, *élixir de discrétion instinctive.*

Les Neuf Épées d'Or

Au sein des villes shous surpeuplées de la voie Dorée de Thesk rôde un péril insidieux : les Neuf Épées d'Or, une société secrète de yakuzas et leurs sbires cherchent à imposer leur loi sans pitié aux expatriés de Shou. Une fois que tous les Shous de Thesk serviront les Neuf Épées d'Or, les maîtres de cette société projettent de devenir les maîtres secrets du pays.

Les roublards et les bandits qui forment les centaines de «soldats» de la société gèrent leurs affaires comme à peu près n'importe quel syndicat du crime. Ils font commerce de vices de toutes sortes dans les repaires de débauche et les lieux mal famés répartis le long de la voie Dorée, volent les caravanes de passage et intimident les commerçants locaux, exigeant une part exorbitante de leurs bénéfices. Jusqu'ici, ils ont évité de s'en prendre aux Theskiens d'origine, préférant maintenir leur emprise sur leurs compatriotes shous plutôt que de provoquer les princes marchands. Aujourd'hui, les Neuf Épées d'Or ont presque réussi à mettre la main sur la totalité du marché qu'ils visaient, et les richesses de leurs voisins sont bien alléchantes... Les bandits et les malfaiteurs shous déplacent leurs opérations au cœur du commerce theskien le long de la voie Dorée.

Les Neuf Épées d'Or sont commandées par un mystérieux personnage connu sous le nom de Maître d'Or. La cité de Phsant est leur quartier général : le Maître d'Or peut rassembler des centaines de soldats loyaux dans le quartier shou de cette cité s'il le désire. Les neuf épées dorées n'ont aucune utilité pour les Maîtres de l'Ombre de Telflamme, et une féroce guerre des clans a éclaté entre ces deux puissantes sociétés.

Les seigneurs putrides

Le cœur de la forêt de Rawlin porte les stigmates d'une blessure suppurante : les ruines de Dun-Tharos, l'ancienne capitale nare (voir le Chapitre 12 : Thesk, pour plus d'informations). C'est ici qu'une malveillante créature connue sous le nom de Gangrené a érigé sa propre citadelle noire, rassemblant des troupes corrompues et maléfiques

contre les régions environnantes. Les lieutenants et les émissaires élus par le Gangrené sont les seigneurs putrides, des druides et des prêtres mauvais qui ont le pouvoir de pervertir les créatures de la forêt pour leur faire servir leurs ignobles desseins et qui infestent l'Orient des calamités envoyées par Talona.

Les seigneurs putrides et leurs sauvages séides menacent la Damarie, l'Impiltur et le Grand-Val. Des centaures, des sylvaniens et beaucoup de nobles animaux de la forêt de Rawlin ont succombé à leur peste magique, se muant en horreurs emplies d'une haine et d'une soif de sang inimaginables. Pire encore, les seigneurs putrides ont attiré dans leurs rets bien des guerriers volodnis, les ralliant à leur cause nihiliste. Des légions hommes-pins putréfiés tiennent désormais le cœur de la forêt de Rawlin et marchent sous les ordres du Gangrené. Son armée n'est pas encore assez puissante pour s'emparer d'un royaume solide comme la Damarie ou l'Impiltur, mais des bandes de maraudeurs putréfiés ont répandu mort et folie sur les domaines des paisibles clans et les fermes du Grand-Val.

Les seigneurs putrides sont les capitaines et les champions des troupes du Gangrené, prêtant leurs talents de chef et leur puissance magique aux bandes de maraudeurs putréfiés (voir la classe de prestige de seigneur putride de Talona au Chapitre 2 : Classes de prestige).

Exemple de seigneur putride. Humain, Prê7/seigneur putride de Talona 3 ; FP 10 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 10d8+20 ; pv 69 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; Att *coutille +1 contagieuse* (+11/+6 corps à corps, 1d10+4/x3 plus maladie) ou arbalète légère de maître (+8 à distance, 1d8/19–20) ; AS contact putréfiant (1/jour), intimidation des morts-vivants (4/jour) ; Part maître malsain, sang putride ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +12, Vol +11 ; For 14, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons. Concentration +12, Connaissances (nature) +2, Détection +6, Perception auditive +5, Premiers secours +9 ; Arme de prédilection (coutille), Magie de guerre, Maniement d'une arme de guerre (coutille), Préparation de potions, Vigueur surhumaine.

Contact putréfiant (Sur). Transmet la putréfaction de Talona sur une attaque de contact au corps à corps (maladie surnaturelle, jet de Vigueur DD 16 ; incubation : 1d6 jours ; effet : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et 1d4 points de Charisme ; la victime ne peut pas guérir autrement que par magie). Utilisable une fois par jour.

Maître malsain. Tout compagnon animal du seigneur putride est doté de l'archétype putréfié (ce seigneur putride n'a pas de compagnon animal).

Sang putride (Ext). Immunisé contre les maladies, magiques ou non. Les créatures putréfiées n'attaquent pas le seigneur putride à moins qu'il ne les attaque en premier.

Possessions : coutille +1 contagieuse, harnois +2, baguette de ténèbres maudites (5 charges), *potion d'invisibilité*, arbalète légère de maître, 20 carreaux.

Sorts préparés (6/6/6/5/4/3 ; DD de base = 13 + niveau de sort). Niveau 0 : *détection de la magie* (x2), *lumière, résistance, soins superficiels* (x2) ; 1er niveau : *faveur divine, imprécation, injonction, protection contre le Bien*, soins légers* (x2) ; 2e niveau : *convocation de monstre II, force de taureau, immobilisation de personne, mise à mort, nuée de boules de neige de Snilloc*, soins modérés* ; 3e niveau : *contagion*, dissipation de la magie, malédiction, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4e niveau : *convocation de monstres IV, énergie négative*, marche dans les airs, protection contre la mort* ; 5e niveau : *cône de froid*, force du colosse, soins légers de groupe.*

* Sort de domaine. *Domaines* : domaine des Hérauts de la putréfaction (contrôle ou intimidation des créatures putréfiées et des animaux ou plantes d'alignement mauvais comme l'intimidation des morts-vivants pour un prêtre mauvais, 4 fois par jour) ; Mal (lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 à son niveau de lanceur de sort) ; Souffrance (contact douloureux 1 fois par jour ; une attaque de contact au corps à corps inflige un malus de –2 à la For et à la Dex de la victime pendant 1 minute, n'affecte pas les créatures immunisées contre les coups critiques).

Le simbulmyn

Le Simbulmyn, ou Garde de la Simbule, est une petite compagnie de gardes d'élite qui ne se contentent pas de protéger la reine de l'Aglarond. Ce sont aussi des espions experts, qui partent en mission dans tout le pourtour de la mer Intérieure. La préoccupation principale du Simbulmyn est la sécurité de la Simbule, mais la sécurité générale et l'ordre au sein de l'Aglarond arrivent directement en second, et ils gardent un œil vigilant sur tous les ennemis potentiels.

Le Simbulmyn voue l'essentiel de ses efforts à surveiller les armées de Thay et à épier les plans des zulkirs, tâches qui exigent de longs voyages incognito au cœur du voisin inhospitalier de l'Aglarond. Les membres de la garde travaillent aussi assidûment à identifier et neutraliser les espions thayens en territoire aglarondien. Dernièrement, l'ascension des Fils de Hoar (voir ci-dessous) a attiré leur attention, bien que les membres du Simbulmyn hésitent à supprimer le mouvement, de peur de jeter de l'huile sur le feu.

La Garde de la Simbule est sous les ordres du haut capitaine Hovor Vendemer (CB, demi-elfe (m), Gue4/Rou6/griffonnier aglarondien 8), ancien aventurier fanatiquement dévoué à sa reine, et qui donnerait sa vie pour elle sans l'ombre d'une hésitation. Seuls les combattants expérimentés qui ont démontré leur loyauté à l'Aglarond sont invités à rejoindre le Simbulmyn. Le membre moyen est un humain ou un demi-elfe Gue4/Rou2, même si on trouve parmi eux nombre de magiciens et d'ensorceleurs.

Les wychlaran

Les Sorcières de Rashéménie, ou *wychlaran*, ainsi qu'elles se nomment elles-mêmes, sont décrites en détail au Chapitre 10 : Rashéménie, mais comme les Magiciens Rouges de Thay, leurs actes et leur influence se répandent dans tout l'Orient. Pendant des siècles, les wychlaran défendirent leur patrie contre Thay, mais maintenant que les Magiciens Rouges ont abandonné leurs rêves de conquête pour passer à une politique de commerce directe et agressive, les Sorcières ne savent plus quelle attitude adopter.

Sans la menace constante des raids, des espions et des armées thayens, les wychlaran ont tourné leurs efforts vers le renforcement de leur pays pour la guerre qui, selon elles, suivra inévitablement l'ouverture commerciale de Thay. Les Sorcières parcourent les pays voisins de Thesk, d'Ashanath et du Grand-Val, gardant un œil vigilant sur les activités thayennes et bâtissant un réseau d'informateurs étrangers pour obtenir des indices primordiaux concernant les plans thayens. Comme les espions thayens ne sont plus infiltrés en grand nombre parmi les Rashémi, les wychlaran les traquent dans les autres pays et y découvrent d'autres sujets d'inquiétude : les seigneurs putrides de la forêt de Rawlin, les Maîtres de l'Ombre de Telflamme, et même les Neuf Épées d'Or de Thesk.

Les donjons de l'inaccessible orient

Un «donjon» est généralement la tour principale d'un château-fort, mais les aventuriers de Faerûn utilisent ce terme dans un sens bien différent. Pour eux, toute construction souterraine est un donjon, en particulier si elle est peuplée de monstres plutôt que de soldats. Les mines, les ruines, les cavernes, les demeures et les passages souterrains en font partie.

Selon la définition des aventuriers, on trouve des dizaines de donjons à Faerûn, dont nombre ont été pillés depuis longtemps, tandis que certains sont restés inexplorés pendant des siècles. L'Inaccessible Orient ne fait pas exception à la règle, et ses donjons les plus célèbres sont présentés ici.

L'anneau de flammes grises. À trois jours de cheval à l'est de Mulptan, juste à la frontière des désolations Sans Fin, se tient une ancienne ruine raumathari. On y trouve un cercle formé de cinq tours brisées couronnées de flammes grises vacillantes. Le paysage qui les entoure est souillé par une magie étrange et dangereuse : on y trouve entre autres des créatures artificielles magiques qui semblent n'être que des sorts à qui l'on a donné une forme, la vie et de sinistres desseins. Voir le Chapitre 10 : Rashéménie.

La citadelle Rashémar. Abritant autrefois une grande armée Rashémi chargée de veiller sur la voie Dorée, cette forteresse fut détruite par la horde tuigane lorsqu'elle y passa en 1359 CV. Elle a depuis été reprise par la guenaude Chaur et sa comparse, la redoutable prêtresse demi-orque Durakh. Elles ont fait venir dans la région une petite armée de gobelins sous le commandement de huit barbares ogres. Voir le Chapitre 10 : Rashéménie.

La Clairesol. La Clairesol couvre en réalité un donjon incroyable qui s'étend sur des kilomètres sous le bois de Yuir. Toutefois, le seul moyen d'y entrer est par l'intermédiaire d'un des *portails* du cromlech. Seuls les maîtres du bois de Yuir peuvent les activer, et ils vont rarement fouiner dans les profondeurs. Ils savent qu'il vaut mieux ne pas déranger certaines choses en ce monde. Certains érudits supposent que c'est dans ce complexe souterrain que s'échappèrent les anciens elfes de Yuir quand les humains empiétèrent sur leurs terres ancestrales, mais cela n'a pas encore été prouvé. Voir le Chapitre 8 : Aglarond.

Dun-Tharos. Autrefois capitale de l'antique Narfell, cette grande ruine se trouve près du centre de la forêt de Rawlin (voir Chapitre 9 : le Grand-Val). De grandes places et des temples effondrés voués à des puissances démoniaques sont à demi enfouis dans la forêt bourbeuse, et on raconte que les trésors des sinistres seigneurs de Narfell sont enterrés dans les entrepôts et les chambres de conjurations situés sous les vieilles ruines. Dun-Tharos est presque vierge de toute exploration : le puissant druide appelé le Nentyarch a érigé sa propre forteresse d'arbres magiques sur les ruines maléfiques, et a éloigné les explorateurs pendant des siècles. Le Nentyarch n'est aujourd'hui plus là, repoussé par le Gangrené et ses seigneurs putrides. Les aventuriers impudents qui espèrent piller les caveaux royaux de Narfell doivent affronter les seigneurs putrides de Talona et leur armée de créatures putréfiées.

Forteresse du demi-démon. Cette ancienne forteresse nar est située dans le Nord Pays de Rashéménie, dominant le bras septentrional du lac Cendrane. Elle tire son nom de sa grande porte d'airain, forgée à la ressemblance d'un visage de démon. Trapue et robuste, la forteresse est intacte, et ses niveaux supérieurs ont été investis par une bande de brigands menés par Losk, un guerrier mage gueunaudon. Les maraudeurs harcèlent les voyageurs le long de la portion déserte et battue de vent de la Longue Route qui passe non loin de là. De profondes chambres de conjuration reposent sous la forteresse, toujours hantées par des choses convoquées il y a près de vingt siècles.

Le Grand Galgal. À un peu plus de cent-dix kilomètres à l'est d'Uthmere, le long de la Longue Route, se tient un mystérieux champ de tumulus dominé par le Grand Galgal, une butte artificielle de la taille d'une petite colline, constituée de trois niveaux concentriques. Le tumulus, qui remonte selon la rumeur à-avant l'ancienne Narfell, pourrait avoir cinq mille ans ou plus. Si quelqu'un a trouvé une entrée, nul n'en a jamais parlé, mais la région tout entière a mauvaise réputation : on dit que des morts-vivants anciens et pleins de haine y rôdent. Voir le Chapitre 12 : Thesk.

Mont Thay. Les montagnes qui forment le centre de Thay sont criblées de passages souterrains. Beaucoup ne font que relier les demeures et les donjons des plus puissants Magiciens Rouges. D'autres s'enfoncent plus profondément dans des régions qu'il vaut mieux éviter. Les zulkirs repoussent des incursions venues de ces profondeurs depuis quelques années : c'est une autre des raisons pour lesquelles ils ne veulent pas s'engager dans un conflit frontalier.

Port-Telflamme. Le lieu qu'on appelle aujourd'hui Port-Telflamme était autrefois un fier escarpement d'où régnaient les puissants de la région. L'escarpement fut détruit au cours d'un gigantesque accident magique qui le projeta, presque d'un bloc, dans la mer. Des héros capables de respirer sous l'eau peuvent trouver toutes sortes de trésors sous les flots du port, du moins quand ils sont capables de les arracher aux locathas qui y ont établi leurs quartiers. Voir le Chapitre 12 : Thesk.

La tour de Clymph. L'entrée de ces ruines fut scellée il y a longtemps. Aujourd'hui, la seule façon d'y pénétrer est par le *portail* de la tour de Troiscimes. La tour, et en particulier ses caves, est infestée de créatures maléfiques venues d'autres plans. Beaucoup d'aventuriers ont essayé de mettre un terme à cette infestation maléfique, pour finir crucifiés par les fiélons qu'ils avaient été assez arrogants pour espérer détruire.

Umbergoth. Cette énorme montagne située sur la frontière entre l'Aglarond et Thay abrite actuellement Nartheling, un ancien dragon à pointes. La créature a accueilli toutes sortes de créatures maléfiques dans la montagne, formant ainsi une alliance plus ou moins solide. Aucune d'entre elles n'est assez forte pour défier seule le dragon, mais elles suffisent à repousser la plupart des intrus assez audacieux pour braver les pentes à pic de la solitaire Umbergoth.

Umlaor. Cette île était autrefois le centre de la civilisation de la région du bief des Magiciens et de la mer d'Alambre. C'était le port de navigation le plus important de la région, et il comptait des milliers d'habitants, jusqu'au jour où les dirigeants de ce lieu perdirent un pari contre un prince démon, et durent le payer en faisant périr par noyade tout ce qu'ils chérissaient. Umlaor se trouve à moins de quatre-vingts kilomètres à l'ouest de l'Alaor, qui faisait autrefois partie du même archipel. Aujourd'hui, les sahuagins locaux vivent dans les niveaux supérieurs de cette île engloutie, mais les cavernes plus profondes sont remplies de créatures si nocives que les eaux s'assombrissent sur leur passage.

Val-Murthag. Autrefois capitale religieuse de Narfell, peuplée de démons, cette cité tentaculaire fut rasée par la magie guerrière des Raumathari lors de la dernière guerre entre ces deux anciens royaumes. Ses murs cyclopéens et ses tours fracassées reposent à deux

Illustration de Mike Dutton

Un berserker rashémi rencontre un troll des glaces

jours de marche de Bézentil, dans un recoin sauvage et isolé du Grand-Val. Il ne reste pas grand chose à la surface, mais de profonds caveaux remplis de démons emprisonnés et d'impatients fantômes nar reposent sous les nombreuses forteresses de la cité.

La ville des fantômes en pleurs. Au nord de Kront, on trouve les ruines d'une grande cité sur les rives du lac Cendrane. C'était autrefois Shandaular, capitale du royaume d'Ashanath, un insignifiant royaume nar détruit par le Nentyarch de Tharos il y a près de deux mille ans. Beaucoup de puissants morts-vivants hantent ce lieu, et peu d'aventuriers osent rester dans les ruines après le coucher du soleil.

Rencontres en extérieur

L'Orient est une région fort vaste, qui représente près de 1 300 000 kilomètres carrés. En dehors du plateau de Thay, de la voie Dorée et des côtes de l'Aglarond et du bief Oriental, l'essentiel est composé de terres sauvages.

Chances de rencontre

Lorsqu'un groupe d'aventuriers se déplace en Orient, il existe un certain nombre de chances par heure de voyage que se produise une rencontre en fonction du type de terrain traversé, comme indiqué sur la Table 7–1 : chances de rencontre. Le premier pourcentage indiqué représente les chances que survienne une rencontre en fonction du type de terrain pour une heure de voyage, le second (entre parenthèses) pendant 8 heures de voyage. À moins que le type de terrain ne change durant le voyage, il est beaucoup plus facile pour le maître du donjon d'effectuer un seul jet pour la journée et de déterminer ensuite à quel moment du trajet survient la rencontre.

TABLE 7—1 : CHANCES DE RENCONTRE

Terrain	Déplacement normal	Campement en extérieur ou déplacement prudent	Campement ou voyageurs cachés
Désolé	5 % (33 %)	2 % (15 %)	1 % (8 %)
Contrée sauvage	8 % (49 %)	4 % (28 %)	2 % (15 %)
Frontalier	10 % (57 %)	5 % (33 %)	2 % (15 %)
Civilisé	12 % (64 %)	6 % (40 %)	3 % (20 %)

Les groupes se déplaçant à la moitié de leur vitesse de déplacement ou moins peuvent bénéficier des avantages du déplacement prudent. Les groupes qui sont à l'arrêt ou qui ont établi un campement utilisent les chances de rencontre associées au campement en extérieur. Les groupes qui se cachent ou montent un campement caché peuvent bénéficier des chances de rencontre figurant dans la dernière colonne.

Un groupe qui bivouaque avec un feu n'est jamais considéré comme ayant établi un campement caché, à moins de pouvoir dissimuler la lumière ou la fumée qu'il dégage.

Désolé correspond aux régions dépourvues d'habitations qui n'abritent pas une population significative de monstres ou de créatures sauvages.

Les *contrées sauvages* sont les territoires dépourvus d'habitations qui abritent une population significative de monstres et de créatures sauvages.

Frontalier désigne une région légèrement peuplée où les communautés sont de petite taille et éloignées les unes des autres.

Civilisé indique de grandes étendues de terres défrichées, un bon nombre de petits villages et de hameaux qui ne se trouvent pas à plus d'une journée de marche les uns des autres avec quelques patrouilles en provenance des cités ou forteresses voisines.

Il existe quinze régions d'aventure dans l'Inaccessible Orient, et les chances de rencontre associées sont décrites des tables 7–2 à 7–16. Les régions sont les suivantes : Aglarond et Altumbel ; les eaux territoriales aglarondiennes ; Ashanath et le Nord Pays ; les montagnes de Thesk et de Croc-Dragon ; la forêt de Léthyr ; les monts Haupins, les montagnes de Bordglacé et du nord de la chaîne du Levant ; le Grand-Val ; le lac Cendrane ; la Rashéménie ; la forêt de Rawlin ; les montagnes du Levant ; Thay ; Thesk ; le marécage d'Umber et le bois de Yuir.

comment utiliser les tables de rencontres

Chaque table de rencontre comprend les informations suivantes.

1d100. Résultat d'un jet de dé de pourcentage provoquant la rencontre. Utilisez la colonne *Jour* ou *Nuit* selon les circonstances.

Rencontre. Indique le type de créature rencontrée. Les rencontres sont parfois des groupes de créatures comme dans le cas des patrouilles orques et des caravanes de marchands. Si la créature indiquée est un archétype, utilisez la créature donnée en exemple dans la fiche de l'archétype.

Certains noms de monstres sont suivis d'une indication concernant l'ouvrage dont ils sont issus, comme indiqué ci-dessous. S'il n'y a aucune indication, la créature est issue du *Manuel des Monstres*.

(MF) *Bestiaire monstrueux* : *Monstres de Faerûn*
(RO) *Les Royaumes Oubliés, univers de campagne*
(IO) Chapitre 6 : monstres de l'Orient, dans cet ouvrage

Nombre de créatures rencontrées. Indique le nombre de créatures. La mention « cf. groupes » indique qu'on doit se référer aux descriptions de groupes ci-dessous pour connaître la composition exacte du groupe rencontré.

description des groupes

Les rencontres de groupes mentionnées dans les tables sont décrites ci-dessous.

Bande de gobelours. *Composition* : 1d6+4 gobelours, 1d3 guerriers de niveau 1d3 et un guerrier de niveau 1d4+2.

Bandits. *Race* : lancez 1d100 : 01–70 humains, 71–100 demi-orques. *Composition* : 1d3+2 hommes d'armes de niveau 1 et 1d2 chefs de niveau 1d3 (lancez 1d100 : 01–10 barbare, 11–60 guerrier, 61–100 roublard). *Alignement* : généralement chaotique mauvais.

Berserkers. *Race* : humains. *Composition* : 1d3+1 barbares de niveau 1 et 1d2 barbares de niveau 1d4+1. *Alignement* : généralement chaotique neutre.

Esclavagistes. *Race* : lancez 1d100 : 01–15 orques sanguins, 16–25 gnolls, 26–40 demi-orques, 41–100 humains. *Composition* : 1d4+3 hommes d'armes de niveau 1, 1d2 guerriers de niveau 1d4, 1d2 roublards de niveau 1d4 et 2d8 captifs (qui sont généralement des gens du peuple humains de niveau 1). *Alignement* : généralement neutre mauvais.

Gnolls en maraude. *Composition* : 1d6+2 gnolls et 1 rôdeur de niveau 1d6, plus 1d3 loups sanguinaires.

Groupe de PNJ. Le groupe est composé de 1d3+2 PNJ. Pour déterminer les niveaux possibles, lancez 1d100 : (01–50) 1d3, (51–75)

TABLE 7—2 : AGLAROND ET ALTUMBEL (TERRAIN DÉGAGÉ TEMPÉRÉ, CIVILISÉ) (ND 1—6)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01	Allip	1
01–03	02	Ankheg	1
04–12	03–09	Bandits	Cf. groupes
—	10	Garde de Baine (MF)	1
13–15	11–15	Rat sanguinaire	1d4
16–17	16–18	Doppelganger	1
—	19	Morcenaire (IO)	1
18–19	20	Dryade	1d4+3
20–21	21–24	Gargouille	1
—	25	Blême	1
—	26–28	Goule	1d6
22–25	29–30	Gnoll	1d4+1
26–27	31–35	Gobelin	1d6+3
28–29	36–38	Kobold	1d6+3
30–31	39–40	Krenshar	1d2
32–34	41–42	Manticore	1
35–44	43–44	Marchands	Cf. groupes
45–54	45–49	Milice*	Cf. groupes
55–56	50–51	Minotaure	1
57	52	Nixe (esprit follet)	1d3+1
58–67	53–57	Groupe de PNJ	Cf. groupes
68–69	58	Nymphe	1
70–71	59–63	Ogre	1d2
72–73	64–69	Orque	1d3+1
74–83	70–74	Patrouille*	Cf. groupes
84	75	Pixie (esprit follet)	1
85–88	76–77	Esclavagistes	Cf. groupes
—	78–79	Panthère spectrale (MF)	1
—	80–81	Squelette, taille M	1d6
89–90	—	Tressym (RO)	1d3
91–92	82–84	Troll	1
93	85	Licorne	1d2
—	86–87	Vampirien	1d2
94	88–89	Sanglier-garou	1
95–96	90–91	Rat-garou	1d2
97	92–93	Loup-garou	1
—	94	Nécrophage	1d2
98–100	95–98	Loup (animal)	1d4
—	99–100	Zombi, taille M	1d4+1

* Demi-elfes et humains aglarondiens commandés par un rôdeur

1d3+3, (76–90) 1d3+6, (91–99) 1d3+9 et (100) 1d3+12. Déterminez la classe, la race et l'alignement de chaque personnage en utilisant les tables de génération de PNJ du *Guide du Maître*.

Groupe de sanguins. *Race* : orques sanguins. *Composition* : 1d6+4 hommes d'armes de niveau 1, 1d3 guerriers de niveau 1d3 et un chef de niveau 1d4+2 (lancez 1d100 : 01–40 prêtre, 41–90 guerrier, 91–100 roublard).

Guerriers gobelins. *Composition* : 1d8+4 gobelins, 1d2+1 guerriers de niveau 1d3, 1d2+1 adeptes gobelins de niveau 1d3+1 et 1 chef de niveau 1d4+2 (lancez 1d100 : 01–20 prêtre, 21–80 guerrier, 81–100 ensorceleur), plus 1d2+1 worgs.

Marchands. *Composition* : 2d4 gens du peuple de niveau 1, 2d4 hommes d'armes de niveau 1 et 1d2 chefs de niveau 1d6 (lancez 1d100 : 01–20 expert, 21–40 guerrier, 41–90 roublard, 91–100 magicien). *Alignement* : généralement neutre.

Milice. *Race* : indiquée par la table de rencontre. *Composition* : 1d6+2 hommes d'armes de niveau 1 (ignorez les informations de la table concernant le chef). *Alignement* : standard pour leur race (et généralement neutre quand aucun alignement n'est spécifié).

Navire marchand. *Composition* : Un bateau à voiles transportant 4d4 gens du peuple de niveau 1, 1d3+1 experts de niveau 1d6 et un groupe de marchands identique à celui décrit ci-dessus.

Navire pirate. *Race* : les pirates de l'Orient sont généralement des humains ou des demi-orques. *Composition* : Un bateau à voiles transportant 1d10+10 gens du peuple de niveau 1, 1d6+6 hommes d'armes de niveau 1, et 1d4+2 chefs de niveau 1d6 (lancez 1d100 : 01–10 barbare, 11–25 prêtre, 26–65 guerrier, 66–95 roublard, 96–100 ensorceleur). *Alignement* : généralement chaotique mauvais.

Patrouille d'elfes. *Race* : elfes des bois. *Composition* : 1d6+6 hommes d'armes de niveau 1, 1d3 magiciens niveau 1d3+1 et 1 chef de niveau 1d4+1 (lancez 1d100 : 01–20 prêtre, 21–40 druide, 41–50 guerrier, 51–80 rôdeur, 81–100 roublard).

Patrouille d'hommes-poissons. *Composition* : 1d10+10 hommes d'armes de niveau 1, 2 guerriers de niveau 3 et 1 chef de niveau 1d4+2 (lancez 1d100 : 01–20 adepte, 21–90 barde, 91–100 prêtre).

Patrouille d'orques. *Composition* : 1d4+4 hommes d'armes de niveau 1, 1d2 barbares de niveau 1d3, et 1 chef orque de niveau 1d4+2 (lancez 1d100 : 01–30 barbare, 31–45 prêtre, 46–85 guerrier, 86–90 roublard, 91–100 ensorceleur).

Patrouille. *Composition* : 1d4+2 hommes d'armes de niveau 1d2 et 1 chef de niveau 1d4+1 (la race de la patrouille et la classe du chef sont indiquées par la table de rencontre). *Alignement* : standard pour leur race (et généralement neutre quand aucun alignement n'est spécifié).

Pélerins. *Race* : les pélerins de l'Orient sont généralement des humains, des demi-elfes ou des demi-orques. *Composition* : 3d4 gens du peuple de niveau 1, 2d4 hommes d'armes de niveau 1 et 1d2 chefs de niveau 1d3 (lancez 1d100 : 01–70 prêtre, 71–95 guerrier, 96–100 paladin). *Alignement* : généralement neutre.

Rôdeurs. *Race* : généralement des humains et des demi-elfes dans le bois de Yuir, des humains, des elfes, des demi-elfes et des volodnis dans la forêt de Léthyr ou des humains et des volodnis dans la forêt de Rawlin. *Composition* : 1d4 hommes d'armes de niveau 1d2, 1d2 rôdeurs de niveau 1d4 et 1 chef de niveau 1d4+3 (lancez 1d100 : 01–10 prêtre, 11–40 druide, 41–50 guerrier, 51–100 rôdeur). *Alignement* : généralement neutre bon, bien que les rôdeurs rencontrés dans la forêt de Rawlin puissent être neutre mauvais (50% de chances).

TABLE 7—3 : EAUX TERRITORIALES AGLARONDIENNES (MILIEU AQUATIQUE TEMPÉRÉ, FRONTALIER) (ND 5—18)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–05	01–03	Elfe aquatique	1d10+10
06	04	Requin sanguinaire	1d2
07–08	05–07	Dragon de bronze, adulte	1
09–10	08–11	Dragon-tortue	1
11–14	12–17	Kapoacinth (gargouille)	1d2
15–16	18–21	Kraken	1
17–18	22–29	Lacédon (goule)	1d6+6
19–30	30–34	Navire marchand	Cf. groupes
31–34	35–37	Hommes-poissons	1d3+1
35–36	38–39	Patrouille d'hommes-poissons	Cf. groupes
37–41	40–43	Groupe de PNJ	Cf. groupes
42–45	44	Baleine orque (animal)	1d6+5
46–48	45–47	Pieuvre géante (animal)	1
49–58	48–52	Navire pirate	Cf. groupes
59–64	53	Marsouin (animal)	2d10
65–71	54–59	Sahuagin	1d4+4
72–74	60–62	Scrag (troll)	1d3+1
75	63–65	Guenaude marine	1
76–78	66–67	Félin de mer	1
79	68–69	Requin de taille TG (animal)	1
80–82	70–72	Requin de taille G (animal)	1d4+1
83–86	73–76	Requin de taille M (animal)	1d6+5
87–89	77–78	Shalarin (MF)	1d8+2
90–91	79–83	Calmar (animal)	1d6+5
92	84–85	Calmar géant (animal)	1
93	86	Géant des tempêtes	1
94–95	87–90	Tojanida, adulte	1d3+1
96	91–92	Tojanida, ancien	1d3+1
97–98	91–92	Triton	1d4+1
99–100	98–100	Requin-garou (MF)	1d2

TABLE 7—4 : ASHANATH ET LE NORD DAYS (TERRAIN DÉGAGÉ FROID, FRONTIÈRE) (ND 3—10)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01–02	Allip	1
01	03–04	Annis (guenaude)	1
02–06	05–06	Bandits	Cf. groupes
—	07	Garde de Baine (MF)	1d8+2
07	08–09	Barghest	1d2
08–13	10–11	Berserkers	Cf. groupes
14–15	12–13	Frige (guenaude) (IO)	1
16–17	14–15	Sanguin (IO)	1d3+1
—	16	Sombréature (MF)	1d2
18–20	17–18	Lion sanguinaire	1
21–23	19–21	Loup sanguinaire	1d4+4
24	22	Dragon brun, jeune (MF)	1
25–27	23–25	Dragon blanc, jeune adulte	1
28	26	Dragon chanteur, jeune (MF)	1
—	27–28	Morcenaire (IO)	3d4
29–30	29–31	Gargouille	1d3+1
—	32–33	Blême	1d3+1
—	34–36	Goule	1d3+3
31–33	37–38	Guenaude verte	1
34–35	39–40	Molosse satanique	1d3+1

36	41	Chat d'enfer (diable)	1d2
37–41	42–44	Serpent des glaces (MF)	1
42	45–46	Zuvembi (IO)	1d4+1
43–50	—	Marchands	Cf. groupes
51–56	47–49	Groupe de PNJ	Cf. groupes
—	50–51	Destrier noir	1
57–58	52–56	Ogre	1d3+1
59	57–61	Patrouille d'orques	Cf. groupes
60–66	62	Patrouille*	Cf. groupes
—	63–64	Ombre	1d6
67–68	65–67	Guenaude criarde (IO)	1
69–71	68–69	Homme-esprit des rivières (IO)	1d8+1
72–79	70–72	Rothé de la surface (RO)	1d10+10
80–83	73–76	Troll	1
84–86	77–78	Uthraki (IO)	1d2
—	79–80	Vampirien	1d3+1
—	81	Vargouille	1d6+5
87–88	82–83	Rat-garou	1d6+4
89–90	84–85	Loup-garou	1d2
—	86–87	Nécrophage	1d6
91–93	88–90	Loup arctique	1d2
94–98	91–92	Loup (animal)	1d6+3
99–100	93–96	Worg	1d4
—	97–98	Âme-en-peine	1d3
—	99–100	Zombi, taille M	1d4+6

* Humains rashémi commandés par un barbare

TABLE 7—5 : MONTAGNES DE THESK ET DE CROC-DRAGON (BASSE MONTAGNE TEMPÉRÉE, CONTRÉE SAUVAGE) (ND 5—14)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01–02	Abishaï rouge (diable) (MF)	1d4+4
01–02	03	Alaghi (MF)	1d4+1
03–05	04–05	Ath-atch	1d3+1
06–09	06–09	Groupe de sanguins (IO)	Cf. groupes
—	10	Bodak	1
10–14	11–15	Bande de gobelours	Cf. groupes
15–16	16–17	Géant des nuages	1d3+1
17–18	18–19	Vampyrannœil (tyrannœillidé) (MF)	1d2
19–21	20–21	Dragon de cuivre, adulte	1d2
22	22	Dragon de cuivre, vieux	1
23	23	Dragon à pointes, vieux (MF)	1
24	24	Dragon rouge, adulte	1
—	25–26	Morcenaire (IO)	1d10+2
25–26	27	Drakonien (MF)	2d4
27–31	28–30	Ettin	1d3+2
32–35	31–34	Géant du feu	1d3+2
36–40	—	Aigle géant	2
41–44	35–40	Guerriers gobelins	Cf. groupes
45–47	41–42	Ravageur gris	1
48–52	43	Griffon	1d6+4
53–57	44–46	Géant des collines	1d4+1
58–61	47	Hippogriffe	1d3+6
62–63	48–50	Leucrotta (MF)	1d2x2
64	51	Mur-zhagul (troll) (IO)	1
65–69	52–56	Groupe de PNJ	Cf. groupes
—	57	Ténébreux ailé (ténébreux)	1
70	58	Nyth (MF)	1
71–72	59–64	Ogre	1d4+4
73–75	65–73	Patrouille d'orques	Cf. groupes
76–81	74–75	Patrouille*	Cf. groupes
82–83	—	Rukh	1d2
84–89	76–81	Géant des pierres	1d3+2
—	82–84	Vampire	1d4+1
90–93	85–90	Worg	1d6+5
94–97	91–95	Wiverne	1d4
98–100	96–100	Yrthak	1d3

* montagnes de Croc-Dragon : demi-elfes et humains aglarondiens menés par un magicien. Montagnes theskiennes : demi-orques et humains theskiens commandés par un guerrier.

TABLE 7—6 : FORÊT DE LÉTHYR (FORÊT TEMPÉRÉE, CONTRÉE SAUVAGE) (ND 4—11)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–02	01	Alaghi (MF)	1d4+1
03–04	02–03	Arachnéa	1d4+2
05–06	04	Liane chasseresse	1d3+1
—	05	Mort de Baine (MF)	2d6
—	06	Garde de Baine (MF)	1d8+2
07	07	Créature de Malar (MF)	1
08–11	—	Sanglier (animal)	1d4
12–14	08	Centaure	1d4+4
—	09–10	Sombréature (MF)	1d2+2
15–16	11–12	Rat sanguinaire	1d10+10
17–19	13–15	Loup sanguinaire	1d4+4
20–21	16–17	Bête éclipsante	1d2
22–24	18–22	Dragon vert, jeune adulte	1
25	23	Dragon chanteur, jeune adulte (MF)	1
26	24	Dryade	1d4+3
27–32	25–27	Patrouille d'elfes	Cf. groupes
33–34	28–29	Ettercap	1d2
35	—	Charançon géant (vermine)	1d4+1
36–38	30–34	Baragouin (MF)	2d4x10
39–40	35–39	Guerriers gobelins	Cf. groupes
41	40	Ravageur gris	1
42–43	41–42	Guenaude verte	1
44	—	Grig (esprit follet)	1d6+6
45–46	43	Gardien sylvestre (MF)	1d8
47	44–45	Molosse satanique	1d8+4
—	46	Chat d'enfer (diable)	2
48	47	Archon canin (céleste)	1d3+2
49–51	48	Hybsil (MF)	1d10+6
52	49	Krenshar	1d6+3
53–56	50–53	Groupe de PNJ	Cf. groupes
57–58	54–55	Mille-pattes monstrueux, taille TG (vermine)	1d4+1
59–60	56	Araignée monstrueuse, taille G (vermine)	1d4+1
61	57	Myrlochar (MF)	2d6
—	58–59	Nyctère chasseresse (chauve-souris des profondeurs) (MF)	2d6
62	60	Nymphe	1
63–64	61–64	Patrouille d'orques	Cf. groupes
65	—	Pégase	1d6+4
66	65	Péryton (MF)	1d4

67	66	Araignée de phase	1d4
68	—	Pixie (esprit follet)	1d6+5
69–73	67–68	Rôdeurs	Cf. groupes
74	—	Satyre	1d6+5
—	69	Ombre	1d4+1
—	70	Lugubra (chauve-souris des profondeurs) (MF)	1d6+3
—	71	Spectre	1d4
75–77	72–74	Strige	1d4+8
78	75	Tendriculaire	1
79–84	76–77	Sylvanien	1
85–87	78–81	Troll	1d3+1
88	82	Licorne	1d4+1
89	83	Licorne noire (MF)	1d4+1
—	84–86	Vampire	1d2
—	87	Chauve-souris-garou (MF)	1d2
90	88	Ours-garou	1d3+1
91	89	Sanglier-garou	1d3+1
92–93	90–91	Loup-garou	1d6+4
—	92	Nécrophage	1d6+5
94–98	93–94	Loup (animal)	1d8+8
99–100	95–97	Worg	1d6+5
—	98	Âme-en-peine	1d4+1
—	99–100	Zombi, taille M	1d6+5

TABLE 7—7 : MONTS HAUPINS, MONTAGNES DE BORDGLACÉ ET DU NORD DE LA CHAÎNE DU LEVANT (BASSE MONTAGNE FROIDE, DÉSOLÉ) (ND 4—15)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01–02	Abishaï rouge (diable) (MF)	1d4+4
01–04	03	Berserkers	Cf. groupes
05–07	04–06	Frige (guenaude) (IO)	1
08–11	07–09	Bande de gobelours	Cf. groupes
12–14	10–12	Géant des nuages	1
15–16	13–15	Vampyrannœil (tyrannœillidé) (MF)	1d2
17–19	16	Ours sanguinaire	1d2
20–21	17	Lion sanguinaire	1d6+4
22	18	Tigre sanguinaire	1d2
23–26	19–21	Loup sanguinaire	1d4+4
27–30	22–24	Dragon blanc, adulte	1
31	25	Dragon blanc, âge mûr	1
32	26	Dragon à pointes, vieux (MF)	1
33	27	Dracoliche de dragon rouge, jeune adulte (RO)	1
34–37	28–31	Ettin	1d3+2
38–42	32–35	Géant du givre	1d4+1
43	36	Ver des glaces	1
44–47	37–43	Rothé fantôme (RO)	1d10+10
48–50	44–49	Guerriers gobelins	Cf. groupes
51–52	50–51	Ravageur gris	1
53–56	52–55	Géant des collines	1d4+1
57–58	56–57	Mur-Zaghul (troll) (IO)	1
59–63	58–60	Groupe de PNJ	Cf. groupes
64–66	61–63	Ogre	1d4+4
67–68	64–69	Patrouille d'orques	Cf. groupes
—	70	Ténébreux ailé (ténébreux)	1
69	71	Patrouille*	Cf. groupes
70–73	72–74	Géant des pierres	1d4+1
74–81	75–77	Taer (IO)	1d4x10
82–84	78–80	Thomil (IO)	4d4
85–86	81–83	Troll-cruel (IO)	1
87–91	84–87	Troll des glaces (IO)	3d4
—	88–89	Vampire	1d4+1
92–95	90–93	Worg	1d6+5
96–98	94–96	Wiverne	1d4
99–100	97–100	Yrthak	1d3

* Humains et hommes-esprits des montagnes commandés par un rôdeur

TABLE 7—8 : LE GRAND-VAL (TERRAIN DÉGAGÉ FROID, FRONTIÈRE) (ND 1—6)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01–02	Abishaï blanc (MF)	1
—	03	Allip	1
01–10	04–05	Bandits	Cf. groupes
—	06	Garde de Baine (MF)	1
—	07	Osyluth (diable)	1
11–15	08–09	Rat sanguinaire	1d4
16–17	10–12	Doppelganger	1
—	13–14	Morcenaire (IO)	1
18–22	15–16	Gargouille	1
—	17–18	Blême	1
—	19–23	Goule	1d6
23–27	24–31	Gobelin	1d6+3
28–29	32–33	Molosse satanique	1
30–35	34–38	Groupe de PNJ	Cf. groupes
36–49	39–41	Marchands	Cf. groupes
50–57	42–45	Milice*	Cf. groupes
58–60	46–49	Ogre	1d2
61–64	50–58	Orque	1d3+1
65–71	59–61	Rôdeurs	Cf. groupes
—	62–64	Squelette, taille M	1d6
72–75	65–69	Esclavagistes	Cf. groupes
—	70–72	Panthère spectrale (MF)	1
76–77	73–76	Uthraki (IO)	1
—	77–78	Vampirien	1d2
78–83	79–82	Volodni (IO)	1d6+2
84–85	83–84	Sanglier-garou	1
86–88	85–86	Rat-garou	1d2
89–90	87–88	Loup-garou	1
—	89	Nécrophage	1d2
91–97	90–92	Loup (animal)	1d4
98–100	93–97	Worg	1
—	98–100	Zombi, taille M	1d4+1

* Humains commandés par un druide

TABLE 7—9 : LAC CENDRANE (RIVIÈRE ET LAC FROIDS, CONTRÉE SAUVAGE) (ND 2—9)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–02	01–04	Avallin (MF)	1
—	05–08	Sombréature (MF)	1d2
03–20	09–14	Navire marchand	Cf. groupes
21–25	15–21	Merrhow (ogre)	1d4+4
26–30	22–26	Groupe de PNJ	Cf. groupes

31–32	27–30	Nyth (MF)	1
33–40	31–35	Navire pirate	Cf. groupes
41–45	36–40	Scrag (troll)	1d3+1
46–47	41–43	Guenaude marine	1d2
48–52	44–46	Hommes-esprits des rivières (IO)	1d8+2
53–54	47–49	Calmar (animal)	1d6+5
55	50–51	Calmar géant (animal)	1
56–59	52–55	Tojanida (jeune)	1d3+1
60–62	56–57	Tojanida, adulte	1d3+1
63	58	Tojanida, (ancien)	1
—	59–63	Feu follet	1
64–100	64–100	Lancez un dé sur la table correspondant au terrain environnant	

TABLE 7—10 : RASHÉMÉNIE (COLLINES FROIDES, CIVILISÉ)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–07	01–03	Bandits	Cf. groupes
—	04–05	Garde de Baine (MF)	1d8+2
08–15	06–08	Berserkers	Cf. groupes
16–17	09–12	Frige (guenaude) (IO)	1
18	13–14	Groupe de sanguins (IO)	Cf. groupes
19–21	15–16	Ours brun (animal)	1d2
22–23	17–18	Bande de gobelours	Cf. groupes
24–25	19–20	Ours sanguinaire	1
26–27	21–22	Tigre sanguinaire	1
28–29	23–24	Glouton sanguinaire	1d2
30–32	25–26	Loup sanguinaire	1d4+1
—	27–28	Morcenaire (IO)	2d6
33–34	29–30	Ettin	1
35	31	Géant des collines	1d3+1
36–45	32–33	Marchands	Cf. groupes
46	34–41	Mur-zaghul (troll) (IO)	1
47–54	42–48	Groupe de PNJ	Cf. groupes
—	49–51	Ombre	1d4+1
55	52–53	Guenaude criarde (IO)	1
56–58	54–55	Esclavagistes	Cf. groupes
59–61	56–58	Homme-esprit des montagnes (IO)	1d8+2
62–68	59–62	Rothé de la surface (RO)	1d10+10
69–73	63–69	Telthor (IO)	1d4+1
74–76	70–73	Troll des glaces (IO)	1d2
77–78	74–78	Uthraki (IO)	1d2
—	79–82	Vampirien	1d2
79–82	83–84	Volodni (IO)	1d6+2
83	85	Tigre-garou	1
84–85	86–87	Loup-garou	1d3+1
86–88	88–90	Loup arctique	1d4+1
89–95	91–94	Loup (animal)	1d8+8
96–97	95–96	Glouton (animal)	1
98–100	97–100	Worg	1d6+5

TABLE 7—11 : FORÊT DE RAWLIN (FORÊT FROIDE, CONTRÉE SAUVAGE) (ND 5—14)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01	01–02	Abishaï vert (MF)	1d3+2
—	03–04	Mort de Baine (MF)	1d6+6
—	05–06	Garde de Baine (MF)	1d8+2
02	07	Barghest noble	1d4
03–04	08–09	Frige (guenaude) (IO)	1
05–12	10–16	Créature putréfiée (IO)	1
13	17–20	Sombréature (MF)	1d2+2
14–16	21–22	Ours sanguinaire	1d2
17–19	23	Rat sanguinaire	1d10+10
20–22	24–26	Tigre sanguinaire	1d2
23–25	27–29	Dragon blanc, adulte	1
26–28	30–32	Dragon vert, jeune adulte	1
29–31	33–35	Troll-cruel (IO)	1
32–33	36	Charançon géant (vermine)	1d4+1
34–38	37–43	Guerriers gobelins	Cf. groupes
39–42	44–46	Ravageur gris	1
43–44	47–48	Molosse satanique	1d8+4
—	49	Chat d'enfer (diable)	2
45	50–52	Zuvembi (IO)	1d4+1
46–51	53–56	Groupe de PNJ	Cf. groupes
52–53	57–58	Mur-zaghul (troll) (IO)	1
54–55	59–60	Myrlochar (MF)	1d3+3
—	61	Tormante	1
—	62–63	Nyctère chasseresse (chauve-souris des profondeurs) (MF)	1d6+6
56–57	64–65	Araignée de phase	1d4
58–62	66–67	Rôdeurs	Cf. groupes
—	68	Ombre	1d4+1
—	69–70	Lugubra (chauve-souris des profondeurs) (MF)	1d6+3
—	71	Spectre	1d4
63–67	72–74	Troll	1d3+1
68–71	75	Licorne noire (MF)	1d4+1
72–74	76–77	Uthraki (IO)	1d2
—	78–79	Vampire	1d4+1
75–82	80–82	Volodni (IO)	1d6+2
—	83	Chauve-souris-garou (MF)	1d2
83–84	84–85	Ours-garou	1d4+1
85–86	86–87	Sanglier-garou	1d3+1
87–88	88–89	Loup-garou	1d4+1
—	90–91	Blême	1d6+5
89–92	92–94	Loup arctique	1d4
93–98	95–96	Loup (animal)	1d8+8
99–100	97–99	Worg	1d6+5
—	100	Âme-en-peine	1d4+1

TABLE 7—12 : MONTAGNES DU LEVANT (HAUTES MONTAGNES TEMPÉRÉES, DÉSOLÉ) (ND 5—15)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01–03	Abishaï rouge (diable) (MF)	1d4+4
01–04	04–07	Ath-atch	1d3+1
05–10	08–14	Groupe de sanguins (IO)	Cf. groupes
11–14	15–18	Bande de gobelours	Cf. groupes
15–17	19–20	Chimère	1d3+2
18–21	21–23	Géant des nuages	1
22	24	Naga ténébreux	1d3+1
—	25–29	Sombréature (MF)	1d2+2
23–26	30–32	Vampyrannoeil (tyrannœillidé) (MF)	1d2
27–31	33–34	Lion sanguinaire	1d6+5

32	35	Dragon de cuivre, vieux	1
33	36	Dragon à pointes, vieux (MF)	1
34–36	37–39	Dragon rouge, adulte	1
37–38	40–41	Dragon d'argent, adulte	1
—	42–43	Morcenaire (IO)	2d6
39–43	44–47	Ettin	1d3+2
44–47	48–50	Géant du feu	1d3+2
48–49	—	Aigle géant	1d2
50–57	51–56	Gnolls en maraude	Cf. groupes
58–60	57–61	Guerriers gobelins	Cf. groupes
61	62	Ravageur gris	1
62–65	63–65	Géant des collines	1d4+1
66–67	66	Hippogriffe	1d6+6
68	67–68	Zuvembi (IO)	1d4+1
69–71	69–71	Mur-zaghul (troll) (IO)	1d2
72–76	72–76	Groupe de PNJ	Cf. groupes
—	77	Ténébreux ailé (ténébreux)	1
77–79	78–80	Ogre	1d4+4
80–82	—	Rukh	1d2
83	81	Naga corrupteur	1d3+1
84–88	82–86	Géant des pierres	1d4+1
—	87–89	Vampire	1d4+1
89–92	90–93	Worg	1d6+5
93–97	94–96	Wiverne	1d4
98–100	97–100	Yrthak	1d3

TABLE 7—13 : THAY
(TERRAIN DÉGAGÉ TEMPÉRÉS, CIVILISÉ) (ND 1—7)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
—	01	Allip	1
01–03	02	Bandits	Cf. groupes
—	03–04	Garde de Baine (MF)	1d4+2
04–11	05–12	Groupe de sanguins (IO)	Cf. groupes
12–13	13–15	Gobelours	1d3+1
14–18	16–17	Centaure	1d2
19	18	Chaosien	1
20–23	19–24	Élu (MF)	1d6+2
—	25	Sénestre (MF)	4d6
—	26–32	Sombréature (MF)	1d4
24–27	33–36	Morcenaire (IO)	2d4
28	37–38	Dretch (démon)	1d3+1
—	39	Blême	1d3+1
—	40–41	Goule	1d3+1
29–34	42–43	Gnoll	1d4+1
35–37	44–46	Gnolls en maraude	Cf. groupes
38	47	Molosse satanique	1d2
39–40	48	Hippogriffe	1d2
41	49–50	Zuvembi (IO)	1d4+1
42–43	51–52	Leucrotta (MF)	1d2
44–45	53–54	Manticore	1
46	55	Meazel (MF)	1
47–59	56–57	Marchands	Cf. groupes
60–67	58–63	Groupe de PNJ	Cf. groupes
68	64–65	Nishruu (MF)	1
69–70	66–68	Ogre	1d3+1
71–73	69–75	Orque	1d3+1
—	76	Osyluth (diable)	1
74–85	77–81	Patrouille*	Cf. groupes
—	82–83	Lugubra (chauve-souris des profondeurs) (MF)	1d6+1
86–95	84–86	Esclavagistes	Cf. groupes
—	87–88	Panthère spectrale (MF)	1
96–97	89–91	Squelette, taille M	2d6
98–99	92	Licorne noire (MF)	1d4+1
—	93–94	Vampirien	1d2
100	95–96	Vargouille	1d4+1
—	97–98	Nécrophage	1d4+1
—	99–100	Zombi, taille M	1d4+1

* Humains thayens commandés par un magicien

TABLE 7—14 : THESK
(TERRAIN DÉGAGÉ TEMPÉRÉS, CIVILISÉ) (ND 1—5)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–03	01	Ankheg	1
04–15	02–06	Bandits	Cf. groupes
—	07–08	Garde de Baine (MF)	1
16–19	09–16	Sanguin (IO)	1d3+1
20–21	17–21	Rat sanguinaire	1d4
22	22	Doppelganger	1
—	23–24	Morcenaire (IO)	1
23–25	25–26	Gargouille	1
—	27	Blême	1
—	28–30	Goule	1d6
26–31	31–36	Gnoll	1d4+1
32–33	37–42	Gobelin	1d6+3
—	43	Zuvembi (IO)	1
34–35	44–47	Kobold	1d6+3
36–38	48–51	Krenshar	1d2
39–44	52–55	Groupe de PNJ	Cf. groupes
45–59	56–58	Marchands	Cf. groupes
60–65	59–61	Milice*	Cf. groupes
66	62–64	Ogre	1d2
67–70	65–73	Orque	1d3+1
71–76	74–75	Patrouille*	Cf. groupes
77–79	76	Pélerins	Cf. groupes
80–85	77–79	Esclavagistes	Cf. groupes
—	80–81	Squelette, taille M	1d6
—	83–84	Vampirien	1d2
86	85	Sanglier-garou	1
87–92	86–90	Rat-garou	1d2
93–94	91–92	Loup-garou	1
—	93–94	Nécrophage	1d2
95–100	95–98	Loup (animal)	1d4
—	99–100	Zombi, taille M	1d4+1

* Humains et demi-orques theskiens commandés par un guerrier.

TABLE 7—15 : MARÉCAGE D'UMBER
(MARAIS TEMPÉRÉ, CONTRÉE SAUVAGE) (ND 4—15)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–02	01–02	Avallin (MF)	1d2
—	03	Mort de Baine (MF)	2d6
03–04	04–05	Ver de Baine (MF)	1d4
05–06	06–07	Béhir	1d2
07–08	08–09	Pudding noir (vase)	1
09–14	10–15	Groupe de sanguins (IO)	Cf. groupes

15–20	16–18	Brutacien (MF)	1d2x4
21–24	19–23	Élu (MF)	1d6+6
25–27	24–26	Cthuul	1d2
—	27–31	Sombréature (MF)	1d2+2
28–30	32–33	Rat sanguinaire	1d10+10
31–32	34–35	Cryohydre, 1d6+4 têtes	1
33	36	Dragon noir, très jeune	1d4+1
34–36	37–39	Dragon noir, vieux	1
—	40–42	Morcenaire (IO)	2d6
37–39	43–44	Géant du brouillard (MF)	1d4+1
40–42	45–47	Babélien	1
43–45	48–49	Gulgutohydre (MF)	1
46–48	50–51	Harpie	1d6+6
49–54	52–56	Hydre, 1d8+4 têtes	1
55	57	Cryohydre de Lerne, 1d4+4 têtes	1
56	58	Hydre de Lerne, 1d6+4 têtes	1
57–59	59	Mille-pattes monstrueux, taille TG (vermine)	1d4+1
60–63	60–62	Groupe de PNJ	Cf. groupes
64–65	63–64	Meazel (MF)	1d2
66–68	65–66	Merrhow (ogre)	1d4+4
69	67	Mur-zaghul (troll) (IO)	1
70	68	Nishruu (MF)	1d2
71–72	69–70	Gelée ocre (vase)	1
73–75	71–73	Ogre	1d4+4
76–81	74–79	Patrouille d'orques	Cf. groupes
82–89	80–82	Tertre errant	1d3+2
90–91	83–84	Scrag (troll)	1d3+1
92–93	—	Serpent venimeux de taille TG (animal)	1d3+1
—	85	Spectre	1d3+1
94–95	86–87	Strige	1d4+10
96	88	Tendriculaire	1
97–99	89–93	Troll	1d3+1
—	94–96	Nécrophage	1d6+5
100	97–98	Feu follet	1d6
—	99–100	Âme-en-peine	1d4+1

TABLE 7—16 : BOIS DE YUIR (FORÊT TEMPÉRÉE, FRONTIÈRE) (ND 2—10)

1d100 Jour	1d100 Nuit	Rencontre	Nombre de créatures rencontrées
01–03	01	Alaghi (MF)	1d4+1
04	02	Androsphinx	1
05–06	03	Liane chasseresse	1d3+1
07–12	04–05	Bandits	Cf. groupes
—	06–07	Mort de Baine (MF)	1d6+6
—	08	Garde de Baine (MF)	1d8+2
13	09–14	Barghest	1d4+2
14	15	Béhir	1d2
15–18	16	Sanglier (animal)	1d4
19–23	17–19	Centaure	1d4+4
24–25	20–22	Chimère	1
—	23–26	Sombréature (MF)	1d2+2
26–27	27	Rat sanguinaire	1d10+10
28–29	28–29	Bête éclipsante	1d3
30–33	30–33	Dragon vert, jeune adulte	1
34	34	Dragon d'or, adolescent	1
35–36	35	Dryade	1d3+2
37–38	36–37	Ettercap	1d2
—	38	Blême	1d3+1
39–40	39	Charançon géant (vermine)	1d4+1
41–45	40–45	Gnolls en maraude	Cf. groupes
46	46	Ravageur gris	1
47–48	47–48	Guenaude verte	1
49–50	49	Guardien sylvestre (MF)	1d6+4
51	50	Grig (esprit follet)	1d6+6
52–55	51–52	Groupe de PNJ	Cf. groupes
56–57	53	Araignée monstrueuse, taille G (vermine)	1d4+4
—	54	Myrlochar (MF)	1d3+3
—	55–56	Nyctère chasseresse (chauve-souris des profondeurs) (MF)	2d6
58–59	57–60	Nilshaï (IO)	1
60	61	Nymphe	1
61–62	62–64	Ogre	1d4+4
63	65–66	Ogre mage	1d3
64–67	67–68	Patrouille*	Cf. groupes
68	69	Araignée de phase	1d4
67	70	Pixie (esprit follet)	1d6+5
70–73	71–74	Rôdeurs	Cf. groupes
74–75	—	Satyre	1d6+5
—	75	Ombre	1d4+1
—	76	Lugubra (chauve-souris des profondeurs) (MF)	1d6+3
76	—	Serpent, vipère ailée (RO)	1d4
—	77	Spectre	1d4+1
77–79	78–79	Strige	1d6+6
80	80	Tendriculaire	1
81–83	81	Tigre (animal)	1d2
84–86	82	Sylvanien	1d2
87–89	83–84	Troll	1d3+1
90–91	85	Licorne	1d4+1
—	86–88	Vampire	1d2
—	89–90	Chauve-souris-garou (MF)	1d2
92	91	Sanglier-garou	1d3+1
93–94	92–93	Loup-garou	1d6+4
—	94–95	Nécrophage	1d6+5
95–98	96–97	Loup (animal)	1d10+6
99–100	98–99	Worg	1d6+5
—	100	Âme-en-peine	1d4+1

* Humains et demi-elfes aglarondiens commandés par un druide.

Aglarond

Situé sur la longue péninsule qui transperce le cœur de la mer des Étoiles déchues tel un poignard, l'Aglarond est une terre où la forêt profonde côtoie les flots. Les hommes et les elfes s'y sont mélangés pendant des siècles, si bien qu'il n'existe pas de plus grande concentration de demi-elfes dans tout Faerûn. Cette contrée se dresse depuis longtemps, tel un rempart repoussant les Magiciens Rouges de Thay à l'écart des terres occidentales. Mais si le peuple d'Aglarond assume cette tâche ingrate, ça n'est pas pour la survie des autres pays, mais bien pour la sienne.

Tour d'horizon géographique

La péninsule aglarondienne fait environ 870 km, des îles les plus occidentales, qui frôlent son extrémité jusqu'à la limite orientale du marécage d'Umber. Sur la majorité de sa longueur, la péninsule a une largeur d'environ 220 km, mais elle atteint 290 km à son point le plus large, et rétrécit vers l'ouest jusqu'à n'être plus qu'une pointe.

Le plus gros du massif de Croc-Dragon fait aussi partie de l'Aglarond, même si sa partie nord-ouest est généralement considérée comme appartenant à Thesk. Ceci dit, les terres situées au-delà de la forteresse d'Emmech sortent de la zone directement protégée par l'armée de l'Aglarond et sont ainsi maigrement peuplées. Il s'agit de contrées hostiles, non seulement en raison de la présence de monstres, mais aussi à cause de celle, harassante, des envahisseurs thayens. Les sbires des Magiciens Rouges se font aujourd'hui plus rares, mais les créatures monstrueuses du secteur présentent une réelle menace, aussi bien pour les fermiers que pour les voyageurs.

Bien que l'Aglarond soit à peu près à la même latitude que le Cormyr, le climat y est bien plus tempéré. Où que l'on se trouve dans cette région, y compris au cœur du bois de Yuir, on n'est jamais à plus de 145 km de la mer et la plupart des villes sont situées sur la côte de la péninsule. Les flots tempèrent le climat et les saisons ne se montrent jamais aussi rudes qu'elles peuvent l'être ailleurs.

L'Aglarond est isolé du reste de Faerûn par le plateau de Thay à l'est et la mer des Étoiles déchues dans les trois autres directions. Il sépare donc le bief Oriental, au nord, du bief des Magiciens et de la mer d'Alambre, au sud. Les Îles pirates ne sont qu'à environ 150 km au large des îlots occidentaux rattachés à la péninsule, mais étant donné que la piraterie est passible de la peine capitale en Aglarond, la plupart des boucaniers préfèrent contourner cette côte. La portion de mer qui sépare l'Aglarond de Thesk est connue sous le nom de mer de Dlurg. Il s'agit plus d'une baie que d'une mer à proprement parler. En effet, à son point le plus étroit, situé environ au milieu de la portion, la cité de Lointainlogis et la côte theskienne ne sont séparées que de 25 km.

Si le bois de Yuir couvre une grande partie de l'Aglarond, les terres coincées entre le rivage et les arbres sont constituées de collines ondulantes et fertiles, propices à la culture. Les fermes sont d'ailleurs rarement à plus de 15 km de la côte. Les demi-elfes qui se sont établis sous la voûte feuillue du bois de Yuir font de leur mieux pour décourager toute exploitation démographique de la forêt par un savant mélange de transactions, de diplomatie et parfois de menaces voilées. Malgré ces efforts, la forêt régresse d'année en année. Les mauvaises herbes, les buissons et le lierre reprennent rapidement leurs droits sur les fermes abandonnées, mais les arbres sont plus lents à revenir sur les terres volées au bois de Yuir il y a si longtemps.

Caractéristiques géographiques principales

De ses rivages rocailleux jusqu'au cœur du bois de Yuir, l'Aglarond est autant à l'image de sa population que la réciproque reste vraie. Son isolement et les siècles de siège de Thay ont transformé les Aglarondiens,

autrefois tournés vers les autres, en peuple suspicieux pour qui tout étranger reste un agent potentiel de leur ennemi juré. Alors que la lisière du bois de Yuir recule, les Aglarondiens se retrouvent de plus en plus exposés à l'œil indiscret des terres étrangères, ce qui les oblige à interagir davantage avec ceux de l'extérieur.

Altumbel

On pense souvent que la péninsule aglarondienne n'abrite qu'une nation, mais c'est oublier le royaume d'Altumbel. Quand l'Aglarond fut fondé, il y a de nombreux siècles, après des années de guerre, humains et demi-elfes s'accordèrent à partager le pouvoir sous la forme d'un conseil de dirigeants locaux attitrés, sous la tutelle d'un roi. Mais nombre de ces humains gardèrent une trop forte amertume de la guerre pour mettre de côté leur animosité. Au lieu de prendre part à cette nation nouvelle, ils s'installèrent sur la partie la plus occidentale de la péninsule qu'ils revendiquèrent comme leur.

En plus du cap étroit qui termine la péninsule aglarondienne, l'archipel labyrinthique des Mille Épées appartient également à Altumbel. La plupart de ces îlots sont aussi déserts que rocailleux, couverts de broussailles et de lichens, mais certains se montrent assez vastes. Ghevden, le plus important, fait près de 50 km de large et accueille plusieurs villages de pêcheurs, de bergers et de marchands. Un tiers de la population d'Altumbel vit dispersé sur les îles infertiles des Épées. Les pirates harcèlent l'archipel, mais la plupart proviennent directement des Épées, piller son voisin faisant en quelque sorte partie des traditions locales.

Altumbel et son archipel sont pratiquement dénués de zones boisées. Les gens d'ici n'ont que faire des arbres, qui leur rappellent les demi-elfes du bois de Yuir. La plupart gagnent leur vie grâce à la mer, que ce soit par la pêche au filet ou par la capture de mollusques et de crustacés. La terre s'avère rocailleuse et impitoyable, ce qui n'est pas bon pour la ferme, mais quelques vallons abrités restent propices au jardinage. Ces vallées ensoleillées et protégées du vent cachent souvent des sources et parfois des grottes.

Altumbel se vante d'avoir accueilli de nombreux pirates, personnages audacieux (voire téméraires) qui connaissaient parfaitement le détail des récifs sous la surface de l'eau et en profitaient pour mettre à mal leurs poursuivants. De fait, Spandeliyon, la capitale de la région, est toujours appelée la cité des pirates. De nos jours cependant, les sanctions sévères que réserve la Simbule aux pirates font mentir cette appellation. Peu nombreux sont ceux qui osent braver la colère de la dame, malgré la distance qui sépare leur cité de sa demeure de Velprintalar.

Au-delà des côtes rocheuses et embrumées d'Altumbel et de tout l'Aglarond, le fond des mers chute vertigineusement pour s'ouvrir sur une profonde fosse. Les courants ascendants saisonniers, aussi froids que riches en substances nutritives, font de cet endroit un véritable paradis pour pêcheurs.

Les montagnes de Croc-Dragon

Les montagnes de Croc-Dragon séparent au nord l'Aglarond de Thesk. Si les relations entre les deux nations restent généralement courtoises, elles demeurent toutes deux satisfaites de l'écart qui les sépare. Pour les Aglarondiens, les montagnes de Croc-Dragon ne sont qu'une défense naturelle de plus contre les forces armées de Thay et d'autres envahisseurs, qu'elles empêchent de traverser l'Umber ou la mer de Dlurg. Les villages et les villes de la côte septentrionale ne font face qu'à quelques hameaux de l'autre côté des flots, directement adossés aux pentes abruptes qui plongent dans la mer.

Seuls les monts Tannath et la passe de trouée Tannath, tous deux détaillés plus loin, font partie de l'Aglarond. Le reste du massif reste la propriété établie de Thesk.

La Muraille de guet

Cette imposante muraille de pierre appareillée magiquement s'étend de la cité fortifiée de Glarondar jusqu'aux pentes de l'Umbergoth. Cela se traduit par une extension d'environ 25 km de la barrière défensive offerte par les montagnes de Croc-Dragon, cette fortification rocheuse accueillant un tiers des forces armées de l'Aglarond.

Ce sont les galeb duhrs, race d'élémentaires de la Terre, qui érigèrent la muraille pendant le règne du roi Brindor, premier dirigeant de l'Aglarond. En échange, le roi promit l'assistance de son peuple aux galeb duhrs, si jamais ceux-ci venaient à la requérir. Jusqu'ici, cet engagement n'a pas été mis à exécution, mais si les Thayens venaient à tourner leur attention vers ce peuple discret, la Simbule serait dans l'obligation de venir au secours des créatures élémentaires, quel qu'en soit le coût.

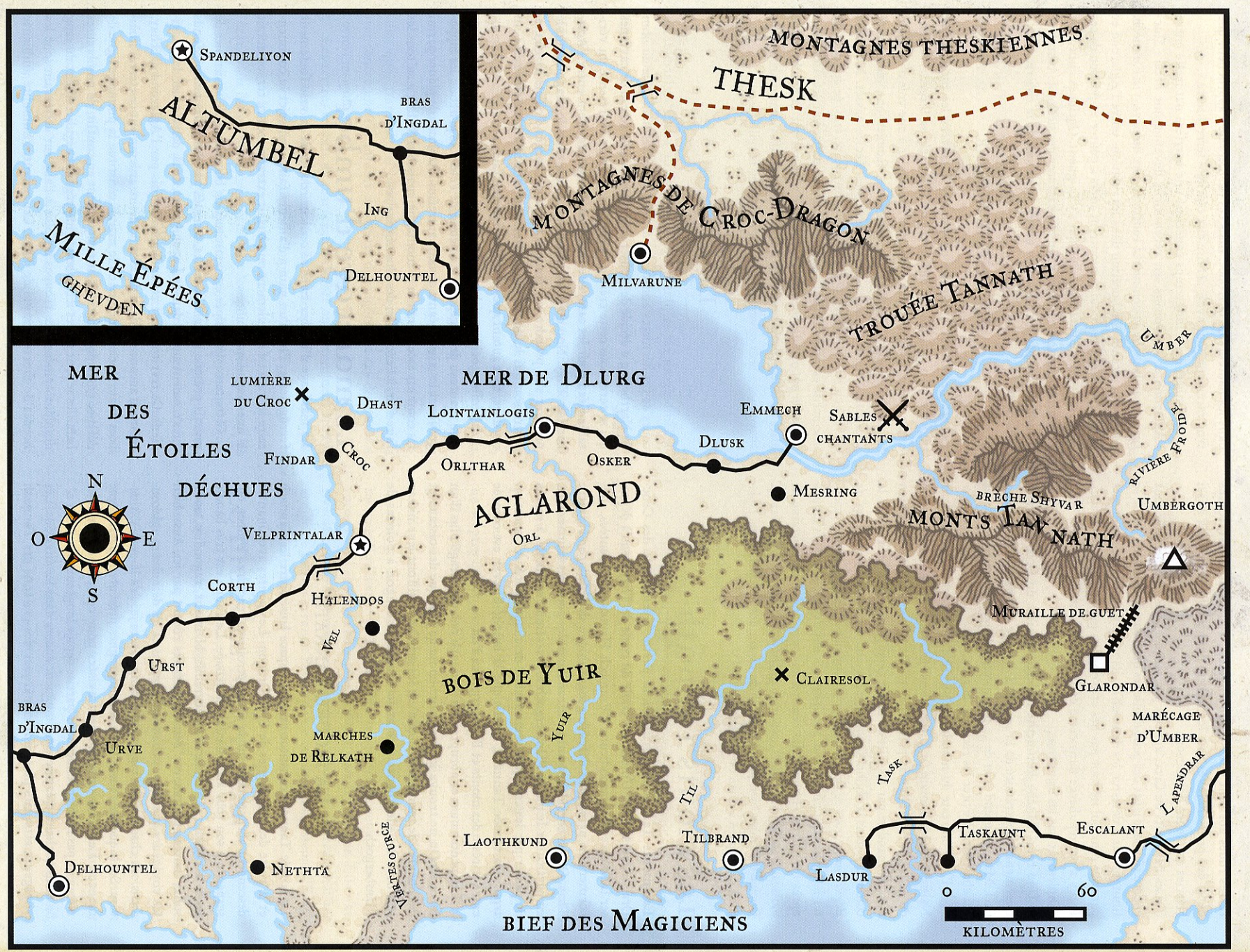
La Muraille mesure 9 mètres de haut pour 3 mètres d'épaisseur. Elle ne présente pas d'aspérités (Escalade DD 25) ni de portes ou ouvertures. De larges marches sont taillées dans la face aglarondienne de la muraille environ tous les 400 mètres et les gardes qui se tiennent sur la crête, également appelés les Guetteurs, emportent des cordes pour pouvoir descendre en vitesse en cas d'urgence. Ils font aussi parfois monter des visiteurs provenant du côté thayen, mais uniquement dans le cas où ceux-ci sont des alliés établis de l'Aglarond.

Des unités de l'armée aglarondienne postées à Glarondar patrouillent en permanence tout le long de la muraille, surveillant jusqu'au marécage désolé d'Umber. Récemment, ils ont observé un certain nombre de tertres errants qui semblent les surveiller en retour, mais les créatures ne se sont pas approchées davantage de la muraille et observent sans réagir, y compris lors des épisodiques attaques frénétiques de troupes de soldats morts-vivants thayens. Les diplomates de Thay se contentent, quant à eux, de déplorer officiellement ces incidents, tout en les estimant compréhensibles, dans la mesure où les Magiciens-Rouges ont créé au cours des ans des milliers de ces créatures, dont beaucoup ont été portées disparues après les derniers instants des hostilités.

Les casernes sont disposées du côté aglarondien de la muraille, à intervalles réguliers de 1,5 km. Quand ils ne patrouillent pas, les soldats de la Muraille de guet se reposent ici, en attendant la mobilisation générale qu'ils savent inévitable, même si personne ne sait vraiment quand elle se présentera.

Le Croc

Le Croc n'est autre que la pointe de la côte nord qui s'avance le plus dans la mer. Bien qu'ils soient proches de la capitale, les gens d'ici se considèrent comme faisant partie d'un autre pays. Ces


Spandeliyon
Altumbel
bras d'Ingdal
Ing
Mille Épées
Ghevden
Delhountel
Montagnes Theskiennes
Thesk
Montagnes de Croc-Dragon
Milvarune
Trouée Tannath
Umber
Mer des Étoiles déchues
lumière du Croc
Dhast
Findar
Croc
Lointainlogis
Mer de Dlurg
Emmech
Sables chantants
Dlusk
Orlthar
Osker
Rivière Froide
Aglarond
Mesring
Brèche Shyvar
Umbergoth
Monts Tannath
Velprintalar
Orl
N
O
E
S
Corth
Halendos
Vel
Muraille de guet
Urst
Bois de Yuir
Clairesol
Glarondar
bras d'Ingdal
Urve
marches de Relkath
Yuir
marécage d'Umber
Task
Til
Lappendrar
Taskaunt
Escalant
Laothkund
Tilbrand
Lasdur
Delhountel
Nethta
Vertesource
0
60
kilomètres
Bief des Magiciens

terres rudes abritent deux communautés : Findar et Dhast, toutes deux des ports balayés par les vents, peuplés de personnes aussi flétries que leurs habitations.

Les habitants du Croc, appelés par moquerie les Crochetards, sont encore plus méfiants des gens d'ailleurs que ceux d'Altumbel. Ils ne se limitent pas à détester les demi-elfes, ils vont jusqu'à être indisposés par tous ceux qui ne sont pas nés et n'ont pas grandi dans les parages. Il n'y a pas d'auberge dans cette contrée, les visiteurs n'y sont tout simplement pas les bienvenus.

Une tour blanche lumineuse appelée lumière du Croc se dresse fièrement à l'extrémité de la pointe. Le mage Thymar (NB, humain (m), Mag12) prend soin de ce phare, véritable guide pour les marins qui cherchent à éviter les récifs de la côte.

À l'insu du reste du monde, un pirate d'Altumbel appelé Quelzur Naismen (LM, humain (m), Rou5/Ens8) a récemment pris possession du phare et fait Thymar prisonnier par la même occasion. Naismen est commandité par les Fils de Hoar, dont le but est de perturber le commerce dans la région. Ce sinistre brigand use de son *couvre-chef de déguisement* pour se faire passer pour Thymar et fait en sorte d'orienter la lumière du phare pour précipiter les navires sur les récifs les uns après les autres. Il a jusqu'ici réussi à envoyer une demi-douzaine de vaisseaux au fond des mers, avant de piller tranquillement leurs cales. Quelqu'un finira bien par s'enquérir du destin des bateaux, mais Naismen se prépare à cette éventualité.

Les monts Tannath

Les monts Tannath constituent la partie méridionale des Croc-Dragon, au sud de l'Umber, qui coule du cœur de Thay jusqu'à dépasser la forteresse aglarondienne d'Emmech. Hautes et accidentées, elles forment la principale défense géographique de l'Aglarond contre Thay. On les considère comme infranchissables pour des humanoïdes, en particulier le pic de l'Umbergoth à l'extrémité orientale, à moins de passer par les cols qui les encadrent de chaque côté. À l'ouest on trouve la trouée Tannath, tandis que la brèche Shyvar est coincée entre le reste des monts et l'Umbergoth à l'est.

Les pentes nues et abruptes des Tannath ont découragé plus d'un fermier. On ne trouve ici pas grand-chose de plus que des oiseaux et des chèvres de montagne, si ce n'est les griffons qui font leur nid au sommet des plus hauts pics et le vénérable dragon à pointes de l'Umbergoth.

La trouée Tannath

La trouée Tannath constitue un petit espace boisé entre les Tannath et le reste des montagnes de Croc-Dragon. Les pentes avoisinantes descendent abruptement sur la plaine étroite qui encadre l'Umber, qui serpente à son tour au milieu de la trouée. La faune est très banale pour la région : daims, renards, écureuils, blaireaux, ragondins, opossums, loutres, castors, etc. Peu de monstres rôdent par ici. Aussi bien les voyageurs que les envahisseurs thayens et les défenseurs aglarondiens ont chassé ici les espèces plus dangereuses jusqu'à la quasi-extinction. Seuls quelques rares lions des montagnes présentent parfois une menace. Les bêtes suffisamment avisées pour comprendre qu'elles n'étaient pas les bienvenues sont parties depuis longtemps.

Mais quelques créatures se promènent encore dans les environs. Les voyageurs attentifs pourront remarquer des griffons des Tannath dans les hauteurs de la trouée, mais ces derniers ne s'approchent que trop rarement pour avoir affaire aux esprits « terre à terre ».

L'Umber, qui a longtemps constitué une barrière naturelle entre l'Aglarond et ses voisins, est récemment devenue une artère fluctuante par laquelle le commerce rentre et sort du pays, via Emmech. Malgré la récente amélioration dans les relations entre l'Aglarond et Thay, rares sont ceux qui se montrent prêts à goûter au poisson de ces eaux, sans même parler de ceux qui s'y baignent. Quelques années de commerce courtois ne peuvent en effet effacer des siècles de tentative d'annihilation par la civilisation qui vit en amont de la rivière.

La brèche Shyvar

La brèche Shyvar constitue un passage à travers les montagnes, quoique bien plus délicat que la trouée Tannath, sa largeur variant entre 100 mètres et 15 km. Cela peut ressembler à une voie d'invasion toute faite pour Thay, et les Magiciens Rouges ont bien tenté plusieurs fois de s'y engager au cours des siècles passés. Mais elle s'avère en réalité étroite, vertigineuse et tortueuse, truffée de zones où une petite compagnie peut s'imposer sur une armée entière. Les tours de garde aglarondiennes gardent un œil vigilant sur la brèche, mais elles ont désormais tendance à accueillir les caravanes marchandes thayennes à bras ouverts au lieu de repousser les pillards.

L'Umbergoth

L'Umbergoth est la plus haute montagne de tout l'Aglarond. Au cours de ces dernières années, un dragon à pointes vénérable du nom de Nartheling a décidé de creuser son antre dans le réseau de cavernes qui se terre sous cette crête neigeuse. La créature représente un véritable fléau pour les caravanes marchandes qui gravitent entre l'Aglarond et Thay. Non qu'il ait choisi son camp, mais le dragon semble préférer s'en prendre aux convois thayens, chargés d'objets magiques. La raison qui le pousse à récolter une telle marchandise reste un mystère, tout autant que ce qu'il compte en faire.

L'Umbergoth est si haut que son sommet est toujours recouvert d'un manteau de neige, même au cœur de l'été. Les griffons, les hippogriffes et les aigles géants avaient autrefois l'habitude de planer parmi les courants ascendants de la montagne, mais Nartheling a su tous les faire fuir, à l'exception des plus téméraires.

Le marécage d'Umber

Le marécage d'Umber tient sa couleur rouille de sa vase fortement ferrugineuse. Plus d'un nain a d'ailleurs fait à son sujet le commentaire suivant : « si seulement on pouvait extraire tout ce fer, on aurait là une magnifique mine. »

Cette terre détrempée est constituée de bourbières, de vasières et de marais presque infranchissables, irrigués par des cours peu profonds qui s'écoulent au sud dans la Lapendrar et, de là, dans le bief des Magiciens. Ce territoire est revendiqué à la fois par l'Aglarond et Thay, même si aucune des deux nations ne désire ardemment ces terres imbibées d'eau. Dans la mesure où le marais constitue la première ligne de défense entre deux nations historiquement en conflit, de nombreuses batailles se sont jouées ici, la boue s'imprégnant régulièrement du sang des deux armées. Les troupes les plus à l'aise sur ce terrain sont les hordes de morts-vivants de Thay. Cependant, l'humidité ambiante

Illustration de Vince Locke

Marécage d'Umber

provoque une décomposition accélérée chez les zombis et même les fantassins morts-vivants sont ralentis lorsqu'ils marchent dans un mètre de boue.

Le marécage d'Umber est également un lieu de prédilection pour certaines créatures dangereuses, comme les vermines monstrueuses, les serpents venimeux, les hydres, les tertres errants et les trolls. Mais toutes ces menaces ne sont rien en comparaison des nuées d'insectes qui traquent la moindre créature à sang chaud qui s'aventure en ces lieux. Ce fléau engendre une gêne qui n'a d'égales que les maladies qu'il transmet, si bien que plus d'un noble combattant a ici rencontré une fin infâme des suites des piqûres de ces créatures a priori insignifiantes.

Les tertres errants du marécage d'Umber ont récemment trouvé leur chef, à moins qu'ils n'aient réussi à développer une sorte d'intelligence collective. Dans un premier temps, ils se sont alignés à environ 1,5 km de la lisière septentrionale des marais, pour observer la Lapendrar. Mais ils ont désormais formé une seconde ligne qui observe les hauteurs de la Muraille de guet et certains ont été repérés aussi loin à l'ouest qu'aux alentours de Glarondar. Certains zulkirs de Thay, parmi lesquels Szass Tam, pensent que les tertres errants ne sont que la reconstitution des restes de milliers de soldats morts-vivants tombés dans les marais et ils espèrent tirer avantage de la situation. Si jamais ils parvenaient à prendre magiquement le contrôle de ces créatures, ils pourraient transformer ce qui fut autrefois une barrière naturelle en arme terrible contre le peuple d'Aglarond.

Mais la vérité reste insoupçonnée, de Thay comme de l'Aglarond. Un trio de druides morts-vivants, appelé le conseil d'Umber, a créé ces plantes monstrueuses qu'il dirige depuis des mois. Ces druides ont mis sur pied un large antre souterrain au cœur des marais, en modelant la végétation pour servir de base solide aux pièces et aux tunnels creusés dans la boue. À la tête de ce conseil, on trouve Ysvel la noire (NM, liche (f), Dru18), rendue folle par un sceptre de fer connu sous le nom de *boisdacier*, artefact ancestral qu'elle découvrit englouti dans la boue de son marécage d'origine il y a des années (pour plus de renseignements sur *boisdacier*, veuillez consulter le Chapitre 5 : objets magiques). Elle assassina ses acolytes dans leur sommeil avant de les transformer en zuvembis sous l'influence de l'objet. Puis le sceptre la poussa à se transformer en liche, un choix plutôt inédit chez les druides. Elle s'active désormais avec ses assistants morts-vivants à la création d'une armée de tertres errants. Personne ne connaît les desseins d'Ysvel, mais ses intentions ne sont assurément pas vertueuses.

Le bief des Magiciens

Tout du long de la côte méridionale de la péninsule aglarondienne se trouvent les cités du bief des Magiciens. C'est entre la mer des étoiles déchues et le bois de Yuir que s'étend cette vaste plaine ensoleillée de près de 500 km de long sur presque 130 de large. Contrairement à la côte septentrionale, le bief des Magiciens reste proche du niveau de la mer et présente de nombreux marécages et autres îlots de barrage alimentés par la marée, qui rendent la progression d'est en ouest délicate.

Le bief des Magiciens ne fait pas partie du royaume d'Aglarond, auquel il n'a jamais appartenu. Il tient son nom des puissants empires

magiques qui ont dominé cette étendue d'eau pendant des milliers d'années. Ses cités furent fondées par le peuple de l'antique Unther (et de Chessenta, qui était alors sous le joug d'Unther). Au cours des dix derniers siècles elles ont successivement été colonies unthérites, villes indépendantes, membres de leur propre libre alliance, conquêtes chessentiennes, de nouveaux indépendantes et enfin propriétés thayennes, ce qui constitue leur statut présent. Dans la pratique, les Magiciens Rouges tiennent Escalant d'une main de fer, Laothkund en partie, et n'ont aucune autorité sur Delhountel.

Le bief des Magiciens est toujours resté plus sauvage et moins peuplé que les terres du nord. Cela fait pratiquement trois siècles que les diverses cités de la région n'ont pas appartenu à une seule puissance, c'est pourquoi la communication et les communautés s'établissent au petit bonheur. La lisière méridionale du bois de Yuir abrite un certain nombre de monstres, qui rôdent dans les plaines les plus sauvages de la côte, tandis que les marais accueillent de dangereux hommes-lézards et autres sivs. Le gros du transport et du commerce entre les villes se fait par voie maritime, les villages en ruine et les tours abandonnées étant fort courants sur les routes côtières désolées.

Le bois de Yuir

Le bois de Yuir tient son nom des Yuir, ces antiques elfes des étoiles et elfes verts qui s'établirent autrefois dans cette partie du monde. Jadis, cette vaste et verte forêt recouvrait la quasi-totalité de la péninsule. Aujourd'hui, les cités les plus importantes d'Aglarond et la plupart de ses citoyens sont dispersés tout du long des rocailleuses côtes septentrionales. En six siècles de colonisation humaine, les lisières nord ont reculé de près de 80 km à certains endroits, mais la coriace forêt semble aujourd'hui amorcer son retour.

Le bois de Yuir divise l'Aglarond en deux nations, ou trois si l'on compte séparément Altumbel, comme le font ses habitants. L'Aglarond que connaissent la plupart des voyageurs n'est autre que l'ancien royaume humain de Velprin, qui s'étale sur les plaines côtières du nord. Il est constitué de vastes exploitations fermières et de cités portuaires, ponctuées des châteaux et propriétés de la noblesse humaine d'Aglarond et de ses riches négociants. Si les demi-elfes prospèrent ici, ils restent bien moins nombreux que leurs cousins humains. Certains craignent que l'héritage demi-elfe de l'Aglarond ne se noie au nord du bois de Yuir dans la marée humaine.

L'autre Aglarond, l'ancien ou le vrai, est composé de villageois et de forestiers demi-elfes qui sont chez eux dans le bois de Yuir. Il s'agit de gens peu ouverts et méfiants des étrangers, y compris de leurs concitoyens des côtes. Ils reconnaissent l'autorité de la Simbule et de son conseil, mais évitent au maximum de se mêler des affaires du monde extérieur. Ceux qui apprennent à connaître le peuple du bois de Yuir y trouvent des compagnons chaleureux et des amis fidèles. Cela reste pourtant rare, dans la mesure où les demi-elfes préfèrent se cacher au fond des bois et ne pas être confrontés aux intrus, à moins que les circonstances ne l'exigent.

Le bois de Yuir est une forêt tempérée d'arbres à feuilles caduques, où l'hiver se montre plus clément que dans la plupart des autres terres de cette latitude. Au printemps et en été, elle se transforme en entrelacs étouffants de buissons et de fourrés denses, pratiquement infranchissables pour quiconque n'en connaît pas les secrets. Une échine de collines boisées, basses mais accidentées, parcourt toute la péninsule. De ces hauteurs bien irriguées, descendent d'innombrables cours d'eau vers la côte, même si peu sont assez importants pour mériter l'appellation de rivières. Le gibier est foisonnant mais également sur ses gardes, car ces ténèbres d'émeraude restent le terrain de chasse de nombreux prédateurs monstrueux et autres bêtes dangereuses. Peu de créatures foncièrement maléfiques hantent la forêt, mais les bêtes irascibles comme les sangliers et les araignées monstrueuses ne sont pas rares et s'avèrent tout aussi redoutables pour les voyageurs insouciants.

Le bois de Yuir est également chargé d'étranges enchantements et d'une ancienne et puissante magie. Les antiques elfes des étoiles maîtrisaient une magie considérable et ont laissé derrière eux un double héritage qui est resté très utile. Tout d'abord, le bois de Yuir demeure tout à fait imperméable aux magies de détection et de scrutation. Les tentatives visant à percer la voûte feuillue de la forêt révèlent certes sa présence, mais cela s'arrête là. Cette magie se montre ici incapable d'espionner un lieu précis ou encore de localiser ou traquer quelqu'un qui évolue parmi ces branches. Le sujet n'est pas protégé par un quelconque écran, mais semble simplement ne pas être là, ou tout à fait ailleurs. Ce phénomène a favorablement servi l'Aglarond au cours des siècles, car les ennemis qui tentent d'inspecter magiquement les lieux n'ont jamais rien à signaler.

Ensuite, le bois de Yuir est encombré de ruines, vestiges de l'auguste communauté elfe qui s'était autrefois établie en ces lieux. Tout cela constitue bien entendu un formidable attrait pour les chercheurs de trésor, mais les ruines les plus déroutantes restent les cercles de menhirs, monuments de pierres dressées et incrustées de textes en dialecte elfique ancestral. La magie de ces cromlechs s'est affaiblie en même temps que le bois de Yuir, mais ils contiennent toujours une puissance certaine.

Ces cercles de menhirs, dont beaucoup sont envahis par les broussailles, forment un véritable réseau de *portails* activables par ceux qui en connaissent les secrets. Ce savoir est gardé jalousement par un groupe d'élite de druides et de rôdeurs demi-elfes connus sous le nom de maîtres du bois de Yuir (pour plus de détails sur cette organisation, consultez le Chapitre 3 : classes de prestige). Par le biais de ces cromlechs, ils peuvent voyager en un clin d'œil d'un point à un autre de la forêt, éventuellement accompagnés de leurs amis. Les cercles s'activent parfois spontanément sous l'action de la lueur de la pleine lune et sont généralement employés par les fées du bois de Yuir à cette occasion.

Tous ces *portails* peuvent s'interconnecter, tant que cela reste dans l'enceinte du bois de Yuir, mais jamais au-delà, du moins, pas intentionnellement. Quand une autre personne qu'un maître du bois de Yuir les manipule, il convient de traiter ces cercles de pierres comme des *portails* défectueux (voir le Chapitre 2 : la magie, dans *Les Royaumes Oubliés*).

Sildëyuir

Il y a plus de deux mille ans, les profondeurs du bois de Yuir abritaient le royaume de Yuireshanyaar, demeure des discrets elfes des étoiles ou elfes de mithral. Confrontés aux avides et agressifs colons humains du bief des Magiciens (provenant pour la plupart du Vieil Unther) qui empiétaient sur l'antique forêt pour imposer leurs propres terres, les elfes des étoiles décidèrent de se retirer de Faerûn. Leurs hauts mages façonnèrent un réseau de cercles de pierre s'étendant dans toute la forêt, puis mirent au point un puissant sort qui, par le biais des pierres dressées, créa un demi-plan capable d'accueillir les elfes des étoiles. La plupart d'entre eux abandonnèrent alors Faerûn.

Sildëyuir est un plan d'une beauté irréelle, une terre de crépuscule perpétuel, illuminée par une nuée d'étoiles étincelantes. Elle s'étend jusqu'à la

lisière de la forêt et reste un espace continu composé de vallons d'un vert profond et de ruisseaux cachés, à l'instar du bois de Yuir. Les elfes des étoiles érigèrent de grandioses citadelles de verre et y résident depuis, véritables maîtres des chants magiques et souverains de ce royaume de fées.

Si vous utilisez le *Manuel des Plans*, voici les propriétés de Sildëyuir :

- **Gravité faible.**
- **Passage du temps inhabituel.** Deux jours sur le plan matériel équivalent à un jour à Sildëyuir.
- **Plan fini.** Sildëyuir est contigu avec le bois de Yuir.
- **Altération normale.** Les objets restent en place (et restent ce qu'ils sont), sauf quand on les affecte par le biais d'une force physique ou de magie.
- **Pas de caractéristiques élémentaires ou énergétiques.**
- **Alignement neutre intense.** Les créatures d'alignement autre que neutre subissent un malus de –2 aux tests fondés sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Ce malus passe à –4 pour les créatures dont aucune des composantes de l'alignement n'est neutre (Loi/Chaos et Bien/Mal).
- **Magie renforcée.** Les sorts du registre du son bénéficient automatiquement des dons Extension d'effet et Augmentation d'intensité (de deux niveaux), sans exiger la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau.

Les cromlechs ancestraux du bois de Yuir abritent des *portails* menant vers Sildëyuir, même si la plupart d'entre eux sont réglés pour n'être activables que par les elfes des étoiles. Le plan Éthéré et le plan de l'Ombre ne sont pas contigus avec ce demi-plan, c'est pourquoi les sorts qui recourent à des effets liés à ces deux plans ne peuvent agir à Sildëyuir. Le plan Astral, en revanche, reste accessible.

Cela fait maintenant plusieurs siècles que Sildëyuir est assiégé par une race de sorciers d'une autre dimension. Les nilshaïs, originaires d'une réalité parallèle, aussi lointaine qu'horrible, ont découvert par hasard l'existence de ce demi-plan il y a bien longtemps et ont depuis cherché à l'envahir pour le soumettre à leurs propres desseins pervers (voir la rubrique sur les nilshaïs du Chapitre 6 : monstres de l'Orient). Chaque nouvel assaut se montre plus redoutable que les précédents et des pans entiers du royaume ont été empoisonnés par la sorcellerie des nilshaïs. De ces régions souillées émergent de terribles créatures mortes-vivantes qui viennent hanter les bois argentés et terroriser les elfes des étoiles dans leurs citadelles. Certains elfes de mithral préconisent l'abandon de leur demeure extraplanaire et le retour au bois de Yuir, tandis que d'autres soutiennent qu'il vaut mieux chercher de l'aide auprès de leurs frères des forêts d'Aglarond.

La Clairesol

La Clairesol est une clairière située en plein centre du bois de Yuir. Elle ressemble à n'importe quelle autre prairie, si ce n'est pour les deux cercles concentriques de menhirs qui s'y dressent. Ensorcelée il y a bien longtemps, cette zone reste insensible aux ravages du temps. L'endroit n'a pas été dérangé pendant des siècles et pourtant, ses étendues d'herbe sont restées immaculées et ni la mousse ni le lierre n'en ont attaqué les pierres.

Le cercle extérieur de menhirs est le plus grand des deux, les pierres s'élevant jusqu'à 6 mètres. Elles sont gravées d'ancestrales runes espruar qui font de chaque pierre un hommage à l'un des membres de la Seldarine, le panthéon elfe. Les pierres du cercle intérieur ne font que 1,80 mètre. Elles sont incrustées dans le même style que les précédentes, si ce n'est qu'elles s'adressent au panthéon oublié de ceux qui vivaient dans le bois de Yuir bien avant les elfes des étoiles.

Les cercles de menhirs du bois de Yuir agissant comme des *portails* ne font que transporter leurs utilisateurs dans le *portail* équivalent le plus proche, mais celui de la Clairesol s'avère différent. Ceux qui y recourent peuvent directement voyager vers n'importe quel autre *portail* du bois de Yuir.

Le peuple d'Aglarond

On trouve deux populations différentes en Aglarond : celle qui vit sur la côte et celle qui réside sous les arbres. Ceux qui habitent près du rivage descendent essentiellement des humains de l'ancien Velprin, tandis que ceux qui vivent dans le bois de Yuir sont surtout des demi-elfes. Ces deux cultures ont appris à vivre côte à côte au cours des années, parfois ensemble, mais le plus souvent chacune à sa place, ignorant royalement l'autre. Les humains de l'Aglarond préfèrent travailler et vivre près de la mer, tandis que ceux de sang elfe ont choisi de rester cachés dans leurs forêts ancestrales. Il y a donc peu de raisons pour que ces deux communautés se rencontrent. Par ailleurs, ni l'un ni l'autre de ces peuples ne détient quelque chose qui puisse pousser l'autre au crime, c'est pourquoi la paix perdure depuis que le roi Brindor a coiffé sa couronne.

La géographie de la région a également contribué à cette étrange symbiose. Son isolement limite les menaces à une seule direction : celle de Thay. Ce danger omniprésent suffit à induire la solidarité, car si les citoyens d'Aglarond n'étaient pas prêts à s'unir contre l'adversité, ils périraient probablement chacun dans leur coin. La menace thayenne n'étant pas très virulente ces derniers temps, beaucoup estiment qu'il est grand temps de diviser la nation. Les marchands et aristocrates humains les plus cupides rêvent de pouvoir exploiter le bois de la forêt, tandis que les plus élitistes des demi-elfes espèrent faire pencher l'équilibre du pouvoir hors de portée de ces envahissants humains et de nouveau en faveur des antiques bois elfiques. Mais quelque grâce à toujours béni l'Aglarond de dirigeants particulièrement visionnaires et sagaces. Ainsi, sous l'autorité de la maison Olóssyne, et plus récemment de la Simbule, ces divisions acerbes ont rarement donné lieu à des actes ouverts de rébellion.

Races et cultures

Les humains d'Aglarond descendent principalement des peuples qui colonisèrent Altumbel, Thesk et le bief des Magiciens, dix à quinze siècles plus tôt. La plupart de ces hommes et femmes étaient Chessentiens, Chondathiens ou Damariens, mais avec le temps, ces cultures se sont mêlées pour se fondre en une seule identité nationale. Les Aglarondiens ont la réputation d'être honnêtes et travailleurs, lents à se lier d'amitié mais prompts à porter assistance à leurs amis. Malgré ce côté sérieux, ils sont capables de faire bruyamment la fête dès que le travail est fini. Les brasseurs et autres liquoristes recherchent davantage la teneur en alcool que la finesse du goût et les citoyens les en remercient aussi souvent que possible.

Humains et demi-elfes éprouvaient dans les premières années de la nation un ressentiment mutuel, dont on retrouve encore aujourd'hui quelques traces atténuées, mais persistantes. Les deux cultures se résolurent à contrecœur à se tolérer l'une l'autre et chaque réunion du conseil royal aurait pu tourner à l'aigre sans la main ferme du monarque. La lutte raciale affirmée est désormais un souvenir du passé. La plupart des

humains qui refusèrent de partager le pays avec les demi-elfes partirent pour les contrées occidentales de la péninsule et se fixèrent soit à Altumbel, soit au Croc. Ni l'une ni l'autre de ces régions n'a réellement son mot à dire dans la politique ou la culture actuelle de l'Aglarond.

Les humains aglarondiens sont des gens robustes, aux cheveux bruns et aux yeux marron ou bleus, présentant une peau rougie par l'exposition répétée aux éléments. La plupart des hommes mesurent entre 1,70 et 1,75 mètre, alors que les femmes mesurent plutôt entre 1,55 et 1,60 mètre. Les demi-elfes aglarondiens, issus d'humains et d'elfes sauvages, arborent une peau cuivrée, présentant parfois des reflets verts. Leurs cheveux sont noirs ou blonds. Leurs oreilles sont très légèrement pointues et leurs yeux souvent pailletés d'or expriment la sagesse. Les deux races sont d'une nature stoïque et font preuve d'un profond amour pour les bois et les rivages de leur péninsule. La plupart d'entre eux saisissent toutes les occasions d'aller se balader ou de voyager le long de la côte ou dans les grottes du bois de Yuir, même si peu de ceux qui n'ont aucun sang elfe se sentent à l'aise dans les profondeurs de la forêt.

Parmi les demi-elfes aglarondiens, on trouve les vigilants forestiers, qui mènent une existence nomade de simples chasseurs au cœur de la forêt et ceux, plus urbains et cosmopolites, qui vivent aux côtés des humains dans les villes côtières. La plupart des demi-elfes se situent quelque part entre ces deux extrêmes. Ils résident sous la voûte feuillue, mais sont éduqués selon des préceptes plus universels. Ils chérissent leur propre culture tout en reconnaissant celle des autres. Ils participent à la gestion de leur nation, car ils savent que si le mercantilisme et l'expansionnisme des humains ne sont pas un tant soit peu réfrénés, la guerre ouverte entre les races ne tardera pas à revenir en Aglarond.

vie et société

Les Aglarondiens préfèreraient vivre seuls et en paix, mais on leur en donne rarement l'occasion. Faerûn dans son ensemble ne se soucie guère de cette nation péninsulaire (quand seulement elle est connue), mais cette règle n'est plus vraie quand on s'attarde sur les Magiciens Rouges de Thay. Avant la récente cessation des hostilités, l'Aglarond vivait sous la menace permanente d'une invasion par les zulkirs, qui voyaient dans la péninsule le premier tremplin dans leur campagne visant à dominer le monde.

Mais malgré cela, le monde au-delà des frontières de l'Aglarond avait rarement affaire à ses citoyens, à l'exception des forces armées parfaitement entraînées de la nation. S'ils sont loin d'être ignares en matière d'affaires étrangères, la plupart des Aglarondiens choisirent de ne pas être concernés par ce qui se passe loin de leurs frontières. Les humains se cantonnèrent à la pêche dans la mer des Étoiles déchues et à l'entretien des vastes champs et pâturages qui relient la côte aux arbres. Les elfes se contentèrent de récolter les grâces de la nature sous les rameaux du bois de Yuir.

L'attitude vis-à-vis de la magie diffère d'un Aglarondien à l'autre, selon qu'ils sont côtiers ou sylvestres. Ceux qui vivent parmi les arbres montrent un grand respect et une réelle estime pour la magie. Les autres s'avèrent plus craintifs de ces choses, en particulier quand elles trouvent leur source hors des frontières, une réaction que l'on imagine sans peine engendrée par des générations de conflit avec Thay. Cette suspicion s'adresse même aux jeteurs de sorts aglarondiens, tant qu'ils n'ont pas fait la preuve de leur loyauté.

La Simbule est bien consciente de l'opinion côtière à l'égard de la magie. C'est pourquoi elle s'intéresse personnellement aux citoyens qui montrent un talent pour les sorts et facilite leur éducation dans cet art. Elle instruit elle-même les plus prometteurs, que l'on appelle par la suite les Mains de la Simbule. Une fois qu'elle les estime prêts, la Simbule dépêche ses élèves à travers le monde, aussi bien en tant qu'ambassadeurs et qu'en tant qu'espions de la nation.

Économie

L'économie de l'Aglarond est autarcique depuis des générations. Mais la récente paix convenue avec Thay lui fait ouvrir ses ports, chaque jour un peu plus. Si les gens du cru n'ont pas réellement besoin de l'étranger, ils se montrent heureux de pouvoir toucher de nouveaux marchés avec leurs denrées.

Les principales exportations de l'Aglarond sont les céréales, les pierres précieuses, le cuivre, le fer, les textiles, mais aussi le bois tiré des arbres abattus à travers le bois de Yuir et élagué par les demi-elfes. Les gemmes les plus exportées sont les perles noires que les plongeurs récoltent sur les fonds côtiers du nord et de l'est. Cette denrée reste très appréciée dans les terres lointaines, tout autant que le vin sanguin aglarondien dont raffolent les demi-elfes.

La nation ne dispose pas de flotte mercantile à proprement parler, mais il existe quelques marchands nobles qui ont leur propre navire, voire deux. La plupart des marchandises qui vont et viennent en Aglarond le font par le biais de vaisseaux sembiens ou impilturiens et certains négociants étrangers ont leurs propres dépôts et centres mercantiles dans les cités importantes comme Velprintalar et Lointainlogis.

Loi et maintien de l'ordre

La population de l'Aglarond obéit à un ensemble de lois simples qui interdisent les actes violents exercés sur autrui ou sur la plupart des propriétés matérielles. Le dirigeant local gère toutes les affaires juridiques, souvent par le recours aux amendes, à moins qu'il y ait eu coups et blessures ou meurtre. Il n'existe pas de forces de police, mais n'importe quel officier de l'armée d'Aglarond est en mesure de faire respecter les lois du pays et d'arrêter quiconque les enfreint. En théorie, il reste toujours possible de faire appel contre une sentence locale auprès du conseil royal ou même de la Simbule, mais cela se présente rarement dans la pratique.

Les lois édictées sont conservées dans la bibliothèque du conseil royal. Elles peuvent cependant facilement s'interpréter de travers, c'est pourquoi on compte surtout sur le bon sens des représentants locaux pour régler la plupart des situations. Si la garde de la ville estime qu'un acte peut être considéré comme un crime, elle le traite comme tel. Le service militaire obligatoire à l'âge de la majorité reste l'une des lois universelles de l'Aglarond. Ce passage dans l'armée dure au moins un an, mais nombreux sont les jeunes qui choisissent d'y rester plusieurs années. De nombreux appelés sont assignés dans des milices ou des garnisons locales et n'exercent jamais dans les forteresses lointaines d'Emmech ou de Glarondar.

Défense et art de la guerre

L'Aglarond a longtemps été un pays en guerre, mais n'en est pas une nation de soldats pour autant. La force de frappe aglarondienne n'est constituée que de trois petites divisions armées, dont pratiquement tous les effectifs sont postés le long de la frontière entre la péninsule et Thay. L'armée du Drake vert est composée de 4 000 recrues, en poste au fort de Glarondar ou à la Muraille de guet, tandis que l'armée du Lion

compte 1 500 soldats à Emmech. Velprintalar abrite une garnison de 500 hommes ainsi que la marine de la Simbule, une flotte composée d'une douzaine de navires de guerre et d'environ 1 000 marins.

S'il n'y a que 6 000 recrues employées directement par la Simbule, les fermiers, les chasseurs et les pêcheurs du pays se tiennent tous prêts à le défendre. Ainsi, en temps de conflit, le nombre d'hommes disponibles peut facilement gonfler jusqu'à 30 000, voire plus. L'envahisseur qui parvient jusqu'aux cités aglarondienne peut s'attendre à devoir affronter chaque citoyen et chaque citoyenne capables de tenir une arme. En tant qu'habitants d'une péninsule, les Aglarondiens ont peu d'endroits pour se cacher.

Les soldats aglarondiens sont essentiellement des fantassins armés d'arcs, de piques et d'épées. Environ 15 % des recrues sont montées, parmi lesquels on compte une garde d'élite composée d'une centaine de griffonniers, postés à travers le pays sur des points stratégiques. Les troupes spéciales font davantage office d'éclaireurs et de messagers que de soldats sur le champ de bataille, car ils sont trop précieux pour prendre des risques qui ne soient pas absolument nécessaires.

Bien qu'entouré d'eau de trois côtés, l'Aglarond ne dispose que d'une flotte militaire réduite. Pour atteindre les cités aglarondiennes, les navires de guerre de Thay seraient obligés de contourner la péninsule dans sa totalité, bien au-delà du cap d'Altumbel et de l'archipel des Mille Épées. C'est pourquoi les navires de la Simbule ont surtout pour mission de traquer les pirates et passent le plus clair de leur temps en mer à patrouiller les côtes occidentales. L'armée d'Aglarond recourt à de petits « costalions », embarcations bon marché aux allures de canoës, de faible tirant d'eau, ne disposant que de rames et d'une voile latine. Ces bateaux sont capables de descendre et de remonter les rivières, ainsi que de naviguer le long des côtes. Ils se montrent particulièrement efficaces lors d'attaques éclair contre les envahisseurs.

Les demi-elfes du bois de Yuir entretiennent un corps d'élite de rôdeurs que les gens appellent forestiers. Ces hommes et ces femmes sont bien loyaux envers la couronne, mais il s'agit davantage de forces de l'ordre que d'une unité militaire. Ils patrouillent à la lisière du bois de Yuir, gardant un œil sur les envahisseurs et les voyageurs qui pourraient avoir perdu leur chemin. Ils font également en sorte d'assurer la paix entre les personnes étrangères et les demi-elfes un brin xénophobes qui vivent dans les parties les plus reculées de la forêt.

Religion

Les Aglarondiens ne sont pas particulièrement religieux. En général, ils estiment que les dieux ne s'impliquent pas directement dans la routine quotidienne, c'est pourquoi ils s'en soucient peu. Les fermiers aglarondiens se tournent vers Chauntéa, tandis que les pêcheurs rendent hommage à Valkur, dieu des marins, et Séluné, chargée des étoiles qui les guident dans la navigation. Les demi-elfes vénèrent souvent des divinités de la forêt comme Mailikki et Sylvanus ou d'autres membres de la Seldarine, en particulier Rillifane Rallathil.

Aventuriers

Jusqu'ici les aventuriers ne faisaient que passer en Aglarond lors de voyages vers ce qu'ils pensaient être les terres les plus riches, occultant les douzaines de ruines antiques qui jalonnent le bois de Yuir, au profit de sites plus connus. Mais avec le récent afflux de commerce dans cette région du monde, abondent des rumeurs évoquant les trésors cachés de l'Aglarond.

Les habitants de l'Aglarond ne se montrent pas très hospitaliers vis-à-vis des aventuriers. Comme le dit la maxime locale : « toutes les pierres ne sont pas bonnes à retourner. » Au-delà de la méfiance traditionnelle des côtiers à l'égard des pratiquants de la magie, les gens du cru estiment que retourner les ruines ne peut qu'apporter des problèmes. Il y a, d'après eux, sûrement une raison pour laquelle ces vestiges n'ont pas été dérangés pendant des siècles. Les résidants du bois de Yuir ne se montrent pas moins suspicieux vis-à-vis des intrus qui rôdent sur leurs terres. Tout étranger reste un potentiel espion thayen et sera traité comme tel jusqu'à ce qu'il ait prouvé le contraire.

Histoire et politique

Depuis que les demi-elfes se sont imposés dans les guerres raciales qui déchirèrent le pays il y a plus de trois cents ans, le peuple d'Aglarond a toujours été gouverné par un monarque, à commencer par le légendaire roi Brindor. Cela fait maintenant un peu plus de cinquante ans que la Simbule officie en tant que reine d'Aglarond. Au cours de cette période, elle a mis au point une hiérarchie non institutionnelle, composée d'officiers de confiance, de marchands au profond sens civique et d'alliés aristocratiques, qui font office d'administration. Le culte de la personnalité de la Simbule a largement contribué à améliorer le pouvoir d'action du monarque, mais elle n'a jusqu'ici pas jugé important d'institutionnaliser les postes et les conditions mis au point. Ainsi, si elle venait à mourir ou à disparaître, l'autorité centralisée de la nation connaîtrait sans aucun doute son terme, du moins pour un temps.

Un conseil royal, composé de puissants nobles et représentants des communautés aglarondiennes concernées, conseille le monarque. Toutes ne tirent pas avantage de la situation, préférant édicter leurs propres règles, distinctes de celles de l'Aglarond en tant que nation. La Simbule, de son côté, s'en tient à son propre avis, en dépit de ce que ses collaborateurs peuvent lui dire. Ces derniers ne sont pas toujours au fait des plans ambitieux qu'elle peut dresser pour l'avenir de la nation. Ils se contentent, au lieu de cela, de gérer les affaires quotidiennes du pays. Le conseil accueille trente-trois membres, dont certains sont les représentants désignés de cités ou de bourgs et d'autres sont des nobles ayant hérité de leur siège. Une douzaine de ces membres sont de proches alliés de la Simbule et font partie de son administration, mais une poignée d'entre eux s'opposent à son autorité et réduisent son aptitude à agir comme bon lui semble.

Traditionnellement, le dirigeant de l'Aglarond désigne son successeur. Il s'agit bien souvent d'un héritier du monarque, mais cela fait quelques générations que les dirigeants successifs n'ont aucun lien de sang. Dans la mesure où la Simbule n'a pas d'enfant, bien malin sera celui qui pourra dire qui elle nommera pour lui succéder. En raison de son habitude à disparaître pendant des mois, la Simbule a accédé à la pression du conseil qui lui a demandé de proposer un successeur. Elle ne s'est cependant pas montrée suffisamment stupide pour rendre publique l'identité de cet individu. Elle a préféré confier à plusieurs fidèles Aglarondiens, parmi lesquels on compte son haut intendant, une enveloppe cachetée magiquement, destinée à n'être ouverte que sur preuve irréfutable de sa mort. Il est arrivé à plusieurs reprises par le passé que diverses sœurs de la Simbule soient amenées à prendre ses traits au cours de l'une de ses absences (à sa demande et toujours avec son soutien décisionnel, a posteriori), c'est pourquoi la preuve de sa mort ne sera pas reconnue à la légère par les Aglarondiens.

Histoire de l'Aglarond

Le passé de l'Aglarond est pavé de luttes, aussi bien intestines que contre des influences extérieures. La nation existe depuis la bataille du bras d'Ingdal de 1065 CV et a toujours été dirigée par une lignée royale essentiellement demi-elfe, jusqu'à ce que la Simbule arrive au pouvoir.

Toutes les dates indiquées sont alignées sur le Calendrier des Vaux (CV).

–9800	Un petit nombre d'elfes verts s'installe dans le bois de Yuir dans la période qui suit les Guerres de la Couronne elfe.
–6950	Les elfes des étoiles commencent à se rassembler dans le bois de Yuir, abandonnant les autres nations elfes.
–6600	Yuireshanyaar est fondé, à la fois par les elfes des étoiles et par les elfes verts.
–1250	L'Unther affronte Yuireshanyaar pour le contrôle de la côte méridionale aglarondienne. Les Yuir sont repoussés dans les bois.
–1076 à –1069	Guerre des Portorques. Yuireshanyaar est assailli par les orques.
–900 à –600	Émergence de Narfell et Raumathar. Les elfes des étoiles de Yuireshanyaar, pressentant le désastre, commencent la construction de leur retraite extraplanaire, Sildëyuir.
–699	*Année de la Collision des lames lunaires.* Les elfes des étoiles quittent Yuireshanyaar pour Sildëyuir. De nombreux elfes sauvages préfèrent rester au bois de Yuir.
–255	*Année des Vagues déchaînées.* Jhaamdath est détruite. Certains survivants s'installent à Altumbel.
–160	*Année du Géant de pierre.* Narfell et Raumathar se détruisent mutuellement.
–100 à 250	Des humains colonisent le bief des Magiciens. De petites colonies jhaamdathiennes se répandent sur les îles d'Altumbel et les Chessentiens s'approprient une large bande côtière qui va de Delhountel à Laothkund.
400	*Année de l'écu bleu.* Escalant est fondée sur le bief des Magiciens par des Chessentiens.
482	*Année du Vin moisi.* Delhountel et Laothkund se rebellent contre l'Unther et forment la ligue de Samathar.
504	*Année du Cœur éclipsé.* L'Unther entame une campagne visant à récupérer les cités du bief des Magiciens et affronte la ligue de Samathar.
625	*Année du Déluge.* Escalant se révolte contre l'Unther, sur le déclin, et rejoint la ligue de Samathar.
677	*Année de l'Écho silencieux.* Gilgeam d'Unther lance une expédition pour écraser la rébellion du bief des Magiciens. La flotte untherite essuie de lourdes pertes dans une énorme tempête et fait demi-tour avant d'accoster.
679	*Année de l'Écharpe écarlate.* L'Unther reconnaît la ligue de Samathar, mais ne récupérera jamais de la longue et meurtrière campagne pour conserver le bief des Magiciens.
756	*Année du Svelte fortin.* Des humains (essentiellement du bief des Magiciens) commencent à coloniser en masse les côtes septentrionales de l'Aglarond. Velprintalar est fondé.
773	*Année de l'Auromvorax.* Velprintalar et d'autres villes de la côte nord aglarondienne s'unissent en tant que Velprin, royaume humain ayant des vues sur toute la péninsule.
870 à 880	Des forestiers et des aventuriers de Velprin rencontrent les elfes yuir, qui avaient jusque là évité tout contact avec leurs voisins humains pendant des siècles.
900 à 1050	Colons humains et elfes verts se mélangent dans le bois de Yuir, donnant naissance à une nation de demi-elfes.
929	*Année des Yeux étincelants.* Chessenta se rebelle contre l'Unther.
953	*Année de la Corneille inspiratrice.* Tchazzar de Chessenta prend d'assaut les cités du bief des Magiciens. La ligue de Samathar est réduite en pièces, ses cités tombant devant Tchazzar ou concluant un accord de paix séparé avec le seigneur de guerre (ce qui en fait des états tributaires de Chessenta).
1018	*Année de la Fureur draconique.* Tchazzar meurt (ou disparaît) en affrontant des sahuagins.
1033	*Année du Façonnage des rêves.* Les demi-elfes du bois de Yuir prennent les armes pour résister aux humains de Velprin. Les escarmouches en lisière de forêt s'enveniment.
1058	*Année de la Fille de l'araignée.* Indrila Demaz devient reine de Velprin. Sous l'influence de son haut conseil, elle lance une armée pour s'emparer du bois de Yuir.
1059	*Année du Pilier brisé.* L'armée d'Indrila anéantit une milice de demi-elfes mise sur pied à la hâte et repousse les Yuir vers les profondeurs de la forêt. Brindor Olóssyne, chef militaire des Yuir, bat en retraite et commence à bâtir ses propres forces.
1065	*Année du Bois vigilant.* Bataille du bras d'Ingdal. Les Yuir l'emportent sur l'armée humaine et imposent la paix sur les communautés de Velprin, avec qui ils forgent une nation unique. Brindor devient le premier roi de la nation nouvelle d'Aglarond.
1117	*Année des Douze règnes.* Chessenta commence à se démanteler en états-cités rivaux. Les villes du Bief des Magiciens retrouvent leur indépendance.
1128	*Année du Péryton.* Mort de Brindor. Son fils, Althon, devient Roi d'Aglarond et règne longtemps et efficacement.
1189	*Année du Lynx.* Althon le Vieux meurt, son fils Elthond lui succède.
1194	*Année de la Vague sanglante.* Bataille des sables chantants. L'Aglarond contrarie la première invasion de Magiciens Rouges, mais Elthond perd la vie dans le conflit. Son jeune frère Philaspur, devient roi.
1197	*Année des Boucliers détruits.* Bataille des têtes brisées. Philaspur meurt en repoussant un autre assaut thayen. Ses filles Thara et Ulae partagent le trône et sont connues sous le nom des Sœurs grises.
1237	*Année de la Grotte.* L'Aglarond et Thesk forment une alliance.
1257	*Année de la Vague meurtrière.* Mort des Sœurs grises. Halacar, fils d'Ulae, monte sur le trône.
1260	*Année de la Lame brisée.* Halacar mène une expédition téméraire à Thay, où il est écrasé dans des circonstances désastreuses.
1261	*Année des Rêves illuminés.* Halacar meurt empoisonné. Sa sœur Ilione, ensorceleuse accomplie, devient reine.
1320	*Année de la Froide vigilance.* Mort d'Ilione, dernière représentante de la lignée royale d'Aglarond. Elle ne laisse

Illustration de Jim Pavelec

Attaque sur la Muraille de guet

pas d'enfant derrière elle, mais nomme son apprentie, la Simbule, comme héritière.

1357 *Année du Prince.* Une armée thayenne, assistée d'élémentaires du Feu, s'empare d'Escalant et de Laothkund. L'essentiel du bief des Magiciens est sous contrôle thayen.

1360 *Année de la Tourelle.* La horde tuigane envahit Faerûn. L'Aglarond dépêche des archers au secours de Thesk. Le dragon à pointes vénérable Nartheling s'installe au pic d'Umbergoth.

1365 *Année de l'Épée.* L'armée thayenne marche sur Emmech. Les griffonniers aglarondiens repèrent une seconde division thayenne se dirigeant vers la brèche Shyvar. Les forces de Glarondar affrontent les unités thayennes du sud et les repoussent, puis contournent par la trouée Tannath et prennent les Thayens d'Emmech à revers.

1367 *Année du Bouclier.* La Simbule disparaît au printemps pendant trois mois. Des membres du conseil commencent à manigancer, espérant être désignés à la tête de la nation par acclamation. Quand la Simbule revient enfin, elle met au point une méthode qui permettra d'informer le conseil de son successeur si elle venait à mourir.

1369 *Année du Gantelet.* Thay lance sa dernière tentative d'invasion sur l'Aglarond en plein hiver. Szass Tam créé une importante armée de morts-vivants, destinée à traverser le marécage gelé d'Umber. Les corps animés s'écrasent comme des déferlantes sur la Muraille de guet, mais ne peuvent rien contre ses fortifications.

1370 *Année de la Choppe.* Bien que les Magiciens Rouges se retirent du marécage d'Umber, la bataille n'est pas terminée pour autant. À la tombée de l'automne, les créatures mortes-vivantes empêtrées dans le bourbier s'extirpent de cette boue épaisse à la force des griffes. Sans instructions thayennes, ces monstres errent jusqu'à ce jour sans but et se précipitent contre la Muraille de guet.

1371 *Année de la Harpe sans corde.* Les zulkirs de Thay, exténués par les incessantes batailles contre l'Aglarond, proposent une trêve. La Simbule l'accepte, mais reste méfiante.

1372 *Année de la Magie sauvage.* Année en cours. Le commerce reste très actif entre l'Aglarond et Thay, en dépit de la suspicion des Aglarondiens vis-à-vis des Magiciens Rouges.

gouvernement

Dire que l'autorité pratiquée dans les villes et cités d'Aglarond est peu organisée est un euphémisme. Ces administrations n'ont qu'un but commun : prévenir l'invasion thayenne. Sur beaucoup de points, l'Aglarond est plus une confédération défensive qu'une réelle nation, ce qui reste une des raisons pour lesquelles les habitants d'Altumbel et de nombreuses cités de la côte méridionale se considèrent comme indépendants. Le reste de l'Aglarond faisant tampon entre Thay et ces cités, ils pensent pouvoir surmonter toute offensive thayenne sans trop de soucis.

Chaque communauté aglarondienne est gouvernée par un seigneur ou une dame. Ces postes sont souvent conférés par voie héréditaire, mais peuvent également être octroyés par acclamation (que ce soit une unanimité de plein gré, extirpée par le chantage ou par la force, ou qu'il s'agisse encore d'un choix par défaut car personne d'autre ne se montre intéressé par cette tâche ingrate). La responsabilité principale d'un seigneur aglarondien consiste à représenter sa communauté auprès du conseil royal. Certains évitent cet aspect, ce qui en fait d'insignifiants seigneurs qui n'ont de comptes à rendre à personne, mais la plupart prennent leur devoir au sérieux.

Le conseil royal se réunit une fois par mois, ce qui fait beaucoup voyager les dirigeants locaux entre leur communauté et Velprintalar. Certains vivent la plupart du temps à la capitale pour ne revenir qu'un mois sur deux, faire un rapport sur ce qui se passe à la cour et vérifier que tout se passe bien dans leur région.

Ceux qui ont gagné la confiance de la Simbule sont responsables de l'essentiel de l'administration de l'Aglarond. Si cette dernière n'intervient pas dans le choix ou les désignations des membres du conseil, elle ne se prive pas de déléguer ses apprentis et ses capitaines d'élite dans certaines villes, histoire de contourner les responsables gênants. Certains considèrent la volonté de la Simbule à occulter le conseil comme de la tyrannie et redoutent le précédent qu'elle pourrait instaurer.

ennemis

L'isolement relatif de l'Aglarond pourrait le garder à l'abri des plans ennemis, mais tel n'a pas été le cas. Un certain nombre d'organisations distinctes adoreraient assister à la chute de la Simbule et de son peuple. En voici une description des quatre principales.

Le Culte du Dragon

Le Culte du Dragon dispose d'une cellule secrète dans le village de Glarondar. Ces âmes perfides vénèrent Nartheling, le dragon à pointes de l'Umbergoth, et espèrent le convaincre le presque dracosire de devenir dracoliche. De petites bandes de fidèles partent régulièrement en pèlerinage depuis Glarondar jusqu'au sommet du pic glacé. Ils en profitent pour apporter au dragon des nouvelles de la ville et lui donnent l'occasion de s'enrichir en lui fournissant des renseignements sur les caravanes et les patrouilles.

Le chef actuel de la cellule glarondienne est un demi-elfe nécromancien du nom de Winn Kardzen (CM, demi-elfe (m), nécromancien 7). Il projette de lancer une attaque contre la forteresse de Glarondar en réanimant les dépouilles du marécage d'Umber, ce qui passerait pour une attaque thayenne. L'idée est d'attirer les patrouilles de la Muraille de guet, pour laisser le champ libre à Nartheling, qui pourrait ainsi ravager la ville, pendant que l'armée poursuivrait les leurres morts-vivants.

Les Fils de Hoar

Les Fils de Hoar constituent une organisation nouvellement fondée dont l'objectif est de déloger pacifiquement la Simbule de son trône pour y placer une personne « normale ». Dans leur vocabulaire, « normal » équivaut à un humain de la haute et ancestrale lignée de Velprin, si possible étranger à toute magie. Ils s'appuient sur la méfiance naturelle des Aglarondiens vis-à-vis de la magie, même lorsqu'il s'agit de celle de leurs concitoyens. Ils veulent un vrai héros sur le trône, quelqu'un qui représente le peuple d'Aglarond et non une personne catapultée à la tête de la nation par quelque pacte avec des puissances surnaturelles.

Les Fils de Hoar jouissent d'un soutien important parmi les régions de l'Aglarond qui se considèrent comme indépendantes, en particulier Altumbel et le Croc. Si certains des membres de cette organisation ne sont que des racistes sans morale, qui n'agissent que par pure ambition, les Fils de Hoar ont également rallié à leur cause quelques idéalistes égarés. Le noyau dur de l'organisation prépare un coup d'état parfaitement orchestré pour s'emparer du pouvoir sur leur terre natale, tandis que la base partisane croit dur comme fer que ses dirigeants sont honorables. Les chefs de l'organisation tâtent soigneusement le terrain auprès de tous les responsables désignés de chaque communauté importante de la nation et tentent de les convaincre de faire front avec eux ou de laisser leur place à quelqu'un qui le fera. Ils exigent de la Simbule, si souvent absente, qu'elle cède son trône. Une fois cela fait, ils projettent de mettre l'un des leurs à la tête d'un Aglarond dominé par les hommes.

Les Magiciens Rouges

Les Magiciens Rouges de Thay restent de loin la plus vicieuse épine dans le pied de l'Aglarond. Ils ont essayé d'envahir la région au moins dix fois depuis le début du règne de Brindor, trois de ces tentatives ayant eu lieu depuis que la Simbule est sur le trône. Pour plus de détails sur les Magiciens Rouges et leurs manigances, veuillez consulter le Chapitre 11 : Thay (ou les *Seigneurs des ténèbres,* si vous disposez de ce supplément).

Les Thayens ont finalement opté pour l'expansion commerciale, au détriment de la conquête militaire, mais cela ne veut pas dire qu'ils ne convoitent plus l'Aglarond. Leur désir de conquérir ce pays a deux motivations. Tout d'abord, les zulkirs estiment qu'il leur est impossible d'espérer attaquer d'autres parties du monde tout en gardant leur flanc occidental exposé. Ensuite, si l'Aglarond ne dispose pas d'une flotte impressionnante, les Magiciens Rouges, eux, aimeraient bien décimer le bois de Yuir pour s'en constituer une. Ils voient l'Aglarond comme une base idéale pour la suite de leurs plans, car elle leur offrirait non seulement toutes les voies et ressources nécessaires, mais constituerait également un tampon contre toutes représailles émanant des puissances occidentales, qui seraient alors obligées de lutter à travers la péninsule pour atteindre Thay.

Le plan actuel de Thay consiste à s'attirer, autant que la Simbule le permet, les bonnes grâces de l'Aglarond. Les zulkirs espèrent que la Simbule, impressionnée par les bénéfices de leur commerce commun, finira par autoriser des enclaves thayennes dans les cités aglarondiennes. Alors, au moment propice, les Magiciens Rouges pourront attaquer l'Aglarond de l'intérieur.

LES NILSHAÏS

Sinistres créatures d'une dimension lointaine, les nilshaïs sont des sorciers d'un autre monde qui ont bâti de funestes portes menant à Sildëyuir, refuge extraplanaire des elfes des étoiles. Pire encore, certains des *portails* du royaume elfique, le reliant au bois de Yuir, sont tombés entre les mains des nilshaïs et les envahisseurs ont délégué des bandes de leurs éclaireurs pour explorer la forêt ancestrale et en apprendre davantage sur ce monde. Les nilshaïs méprisent la vie du plan Matériel et ont soif de conquête. Ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'ils aient rassemblé suffisamment de moyens pour tenter une incursion en force, ce qui engendrera autant de frénésie que de sorcellerie maléfique dans le havre vert du bois de Yuir.

villes et sites importants

Des douzaines de communautés de pêcheurs sont réparties sur la côte aglarondienne, mais peu d'entre elles abritent une population importante. La plupart des grandes agglomérations se situent sur la plaine côtière septentrionale. On y compte les cités de Velprintalar, Lointainlogis et Emmech. La seule exception notable se résume à Glarondar, qui est apparue autour de la forteresse située près de l'extrémité de la Muraille de guet. Delhountel et Loathkund, sur la côte sud, restent des cités indépendantes du bief des Magiciens qui ne sont pas sous la juridiction de la Simbule. Toutes ces villes sont essentiellement peuplées d'humains, mais accueillent néanmoins des demi-elfes en nombre.

En revanche, les petites communautés du bois de Yuir sont presque exclusivement composées d'elfes et de demi-elfes. La plupart de ces hameaux ne sont même que provisoires, constitués d'abris dressés pour une saison ou deux, que les forestiers abandonnent quand ils décident de changer d'air. La plus grande de ces communautés, ainsi que l'une des rares qui soient permanentes, porte le nom de Marches de Relkath, capitale officieuse des demi-elfes.

Delhountel (VILLE IMPORTANTE)

Située sur la côte méridionale de l'Aglarond, juste au sud du cap d'Altumbel, la ville de Delhountel ne fait partie ni de l'Aglarond, ni d'Altumbel. À l'instar des autres villes libres du bief des Magiciens occidental, Delhountel reste en termes globalement amicaux avec l'Aglarond, et ses habitants voient la Simbule comme leur protectrice tout autant que celle de l'Aglarond. Dans la plupart des situations, si l'un de ces protagonistes venait à demander assistance à l'autre, elle lui serait accordée cordialement.

Il n'y que deux siècles que Delhountel fut fondée, par des pirates. Il s'agissait alors d'une bande de malfaiteurs sanguinaires qui avaient pillé le bief des Magiciens de long en large depuis des décennies avant de convenir que les gains potentiels ne contrebalançaient plus les risques encourus. L'architecture de la ville reflète d'ailleurs toujours cet héritage nautique. La plus grosse partie du bois des habitations fut extraite des navires des pirates fondateurs ainsi que des malheureuses embarcations qui s'étaient échouées sur les récifs voisins. Les gens de Delhountel sont presque tous humains et ne se mêlent guère avec les demi-elfes du bois de Yuir.

Le port de Delhountel est à la fois petit et peu profond, ce qui en fait une option peu intéressante pour les marchands. Il s'avère en revanche idéal pour la pêche, qui constitue la source de travail première des gens du cru. Le chef de la ville est connu sous l'appellation de maître des pilotes, poste qui est attribué à l'unanimité populaire. Quand le maître s'apprête à prendre sa retraite, il convoque tout le bourg et en fait l'annonce, proposant traditionnellement son successeur de prédilection. D'autres prétendants peuvent également être soumis par qui le désire, mais il est rare que le choix du maître ne soit pas élu.

Emmech (GRANDE VILLE)

Cette ville, située à l'embouchure de l'Umber, accueille la forteresse de l'armée du Lion qui compte environ un tiers des soldats de l'Aglarond. L'armée du Lion constitue la première ligne de défense contre les envahisseurs thayens cherchant à forcer la trouée Tannath. En dépit de la trêve en cours entre Thay et l'Aglarond, l'homme qui est ici à la tête des soldats, le seigneur Gante Démelin (LB, demi-elfe (m), Gue14) tient ses troupes prêtes à réagir à toute éventualité. Il a trop souvent été témoin des duperies thayennes au cours des années pour faire confiance aux Magiciens Rouges, même si la Simbule a accepté avec circonspection leur offre de paix. La dernière invasion thayenne n'est pas si loin.

Au départ, Emmech n'était rien de plus qu'un campement dressé par quelques profiteurs qui apportaient toutes sortes de services aux résidants de la morne forteresse de pierre. Aujourd'hui, il s'agit d'une cité délabrée aux allures militaires, dans laquelle les tentes ont laissé leur place à des bâtiments. La plupart des maisons d'Emmech sont faites de pierres récupérées sur la côte, typiques de l'architecture des cités de cette côte rocailleuse. Ce matériau de construction abonde et procure une bonne protection, à la fois contre les éléments et contre les quelques envahisseurs thayens qui se sont avancés si loin dans le pays.

La Forteresse Emmech apparaît simple et grise, ramassée au sommet d'une colline basse du centre de la ville, dominant la rivière. Deux robustes tours trônent de chaque côté de l'Umber, soutenant une lourde chaîne destinée à être tendue au-dessus de l'eau pour empêcher le passage des navires. La plupart du temps, la chaîne repose dans le lit de la rivière. La forteresse est hérissée de tours et de remparts. Le moindre mur est crénelé et le commandant entretient suffisamment de réserves pour résister à un siège de six mois. En période de troubles, les citadins laissent leurs propriétés derrière eux et se rendent à l'intérieur des portes de la forteresse.

♛ **Emmech (grande ville).** Traditionnel/inhabituel ; AL NB/LB ; limite financière 15 000 po ; ressources 5 715 000 po ; population 7 620 (dont 1 500 soldats) ; ouverte (humains 85 %, demi-elfes 14 %, halfelins 1 %).

Autorités : seigneur Gante Démelin, LB, demi-elfe (m), Gue14 (commandant de la forteresse et l'un des maréchaux de l'Aglarond) ; dame Mantélia Parsuns, LB, demi-elfe (f), Nob7/Ens8 (responsable de la cité et aristocrate dont les terres s'étendent d'Emmech aux montagnes de Croc-Dragon).

Personnalités : Canton Karlesad, LB, humain (m), Mag10 (chef des magiciens de guerre rattachés au commandement du seigneur Démelin) ; Harl Beskel, NM, demi-orque (m), Rou9 (marchand de Thesk espionnant en secret au compte de Thay) ; Capitaine Araevil Sombre-regard, CB, elfe des étoiles (m), Gue2/Rou5/griffonnier aglarondien 6 (commandant des griffonniers postés à Emmech).

Armée du Lion : Gue9, Ens8 (×2), Gue8, Mag8, HdA8, Mag7, Mag5 (×4), HdA5 (×2), Ens4 (×4), Gue4 (×3), Mag4 (×2), HdA4 (×7), Gue3 (×4), Mag3 (×2), HdA3 (×47), Gue2 (×22), Mag2 (×2), HdA2 (×218), Gue1 (×38), Mag1 (×3), HdA1 (×1136). *Garde de la dame* : HdA10, HdA9, HdA5 (×2), HdA4 (×2), HdA3 (×3), HdA2 (×5), HdA1 (×47). *Milice* : GdP1 (×65), HdA1 (×241). *Autres* : Barb10, Barb7, Barb5 (×2), Barb3 (×2), Barb2 (×5), Barb1 (×11), Bard12, Bard9, Bard7, Bard6, Bard5, Bard4, Bard3 (×3), Bard2 (×7), Bard1 (×14), Dru10, Dru7, Dru5, Dru4, Dru3, Dru2 (×2), Dru1 (×5), Ens7, Ens6, Ens5 (×2), Ens4 (×3), Ens3 (×5), Ens2 (×3), Ens1 (×9), Gue9, Gue7 (×2), Gue6, Gue4, Gue3 (×3), Gue2 (×4), Gue1 (×17), Mag10, Mag8, Mag5 (×2), Mag4 (×2), Mag3 (×2), Mag2 (×7), Mag1 (×15), Moi10, Moi7, Moi5 (×2), Moi4, Moi3 (×3), Moi2 (×7), Moi1 (×7), Pal9, Pal8, Pal5, Pal4 (×3), Pal3 (×3), Pal2 (×5), Pal1 (×16), Prê9, Prê8, Prê6 (×2), Prê5, Prê4 (×2), Prê3 (×3), Prê2 (×7), Prê1 (×22), Rôd10, Rôd9, Rôd6, Rôd5, Rôd4, Rôd3 (×3), Rôd2 (×8), Rôd1 (×6), Rou12, Rou7, Rou6 (×2), Rou3 (×6), Rou2 (×5), Rou1 (×7), Ade12, Ade7, Ade6 (×2), Ade5, Ade4, Ade3 (×4), Ade2 (×7), Ade1 (×22), Exp14, Exp7 (×3), Exp4 (×2), Exp3 (×4), Exp2 (×20), Exp1 (×153), GdP17, GdP11, GdP8, GdP7, GdP6, GdP4 (×4), GdP3 (×14), GdP2 (×98), GdP1 (×5076), Nob10, Nob9, Nob8, Nob7, Nob6, Nob5, Nob4 (×3), Nob3 (×4), Nob2 (×8), Nob1 (×22).

Glarondar (grande ville)

Glarondar n'est pas une véritable ville, même si elle accueille plus de personnes que presque toutes les autres communautés de l'Aglarond. Plus de deux mille soldats sont en poste ici, dans une forteresse de pierre noire construite par les mêmes galeb duhrs qui façonnèrent pour le roi Brindor la Muraille de guet, dont Glarondar est d'ailleurs à la pointe. Deux autres milliers de soldats surveillent la muraille elle-même, qui s'étend près de cinquante kilomètres de plus vers le nord. Cette garnison, appelée armée du Drake vert, est la plus importante jamais postée sur ce front, à tel point que Glarondar et la Muraille de guet sont au bord de ployer sous le nombre.

Le fort de Glarondar est fait de pierre noire et luisante, pratiquement indestructible, évoquant de l'obsidienne renforcée magiquement, ce qui donne au bâtiment le surnom de « forteresse de la nuit ». Une petite ville de 1 500 habitants se cache dans l'ombre de ce grand fort, entre l'imposante structure et le bois de Yuir. La plupart des habitants sont des demi-elfes qui, pour beaucoup, ont quitté la forêt pour prendre un nouveau départ sur des terres plus dégagées. La plupart des bâtiments sont faits de vieux bois issu d'arbres morts naturellement dans la forêt.

♛ **Glarondar (grande ville)**. Traditionnel/inhabituel ; AL LB/LN ; limite financière 15 000 po ; ressources 4 116 750 po ; population 5 489 (dont 4 000-soldats) ; intégrée (humains 58 %, demi-elfes 42 %).

Autorités : dame Bénétia Ordo, LB, humaine (f), Exp7 (dirigeante désignée de Glarondar) ; seigneur et général Nartandil Grandécu, LN, demi-elfe (m), Gue20 (maréchal du fort et commandant de l'armée du Drake vert).

Personnalités : capitaine Alwyl Madrell, LN, humaine (f), Gue8 (officier de haut-rang de la garnison, partisane secrète des Fils de Hoar à la tête d'un cercle d'officiers du fort partageant les mêmes idées).

Armée du drake vert : Gue14, Gue10, HdA9, Gue8, HdA8, Gue7 (x2), HdA7, Gue6 (x5), HdA6 (x2), Gue5 (x4), HdA5 (x6), HdA4 (x33), HdA3 (x208), Gue2 (x5), HdA2 (x647), Gue1 (x11), HdA1 (x3069). *Garde de la ville* : HdA6, Gue5, HdA3 (x2), HdA2 (x4), HdA1 (x6). *Milice* : HdA3 (x2), HdA2 (x7), GdP1 (x12), HdA1 (x53). *Autres* : Barb3, Barb2, Barb1, Bard6, Bard5, Bard3, Bard1 (x4), Dru5, Ens7, Ens5, Ens4, Gue3, Gue2, Gue1 (x4), Mag14, Mag7, Mag5 (x2), Mag4 (x3), Moi7, Pal3, Pal1 (x2), Prê9, Prê8, Prê6 (x2), Prê5, Prê4 (x4), Prê3 (x5), Prê2 (x11), Prê1 (x22), Rôd8, Rôd5, Rôd1, Rou4, Rou2, Rou1, Ade6, Ade3, Ade1 (x3), Exp7, Exp5, Exp4, Exp3 (x2), Exp2 (x9), Exp1 (x31), GdP8, GdP5, GdP4, GdP3 (x5), GdP2 (x24), GdP1 (x1223), Nob4, Nob2, Nob1 (x7).

Lointainlogis (métropole)

Bâtie sur un site qui accueillit l'une des premières colonies humaines de ce qui allait devenir l'Aglarond, la cité de Lointainlogis (40 643 habitants) est l'une des plus importantes du pays, seul Velprintalar restant plus peuplé. Le seigneur Fardyl Albin (LN, humain (m), Nob16), descendant de l'ancienne lignée royale de Velprin, gouverne la cité. Il est membre du conseil royal d'Aglarond, mais préfère laisser les affaires du royaume à la Simbule pour pouvoir se concentrer sur la préservation des traditions de la cité et soigner les intérêts de ses puissants négociants, dont beaucoup affichent également une ascendance noble.

Des navires en provenance des nations voisines vont et viennent continuellement dans le port de Lointainlogis. Ce dernier s'avère plus petit et moins profond que celui de Velprintalar, c'est pourquoi seuls les petits navires marchands peuvent le pratiquer. Les citoyens de Lointainlogis sont avides de produits d'importation exotiques et exportent toutes sortes de marchandises vers le reste de Faerûn, parmi lesquelles on trouve du poisson, des denrées alimentaires et une quantité limitée de bois de la grande forêt aglarondienne, ainsi que des fleurs et des herbes médicinales réputées qui poussent dans les nombreuses serres de la ville.

Lointainlogis est construit à l'intérieur et autour d'une route circulaire qui s'étend du port au reste de la ville. Près du port, au centre du quartier des affaires, se trouve un grand parc public en galets, appelé vieux Lointain, qui reste le cœur de l'activité sociale et financière de la cité. Les magnats et les princes du négoce se rencontrent ici pour conclure des marchés qui influeront sur la prospérité du royaume entier. La plupart des bâtiments sont extrêmement vieux, faits de pierre et de bois rongé. Comme dans le reste de l'Aglarond, les nouvelles constructions en bois sont rares.

Les collines orientales de Lointainlogis sont accablées de l'une des seules zones misérables de tout l'Aglarond. Il y a plusieurs générations, des colons indésirables à la lisière du bois de Yuir se rabattirent ici où il déployèrent un bidonville composé de bicoques et de cabanes à toit de chaume, appelé Lointainenclos. Tandis que les seigneurs et marchands de Lointainlogis habitent de grands manoirs avec vue sur la mer, les pauvres gens de Lointainenclos luttent pour gagner leur croûte en offrant leurs services de dockers, d'ouvriers et de charretiers. Ces bas quartiers sont devenus un berceau de ressentiment raciste, la plupart des habitants mettant leur pauvreté sur le dos des elfes. Leur constatation est la suivante : il faut avoir du sang elfe pour réussir en Aglarond. C'est pourquoi les Fils de Hoar ont trouvé dans les clapiers de Lointainenclos un terrain fructueux pour recruter en faveur de leur cause.

Lointainlogis est également connu en tant que cité du paon. Des volées entières de cet oiseau évoluent dans la région. L'espèce fut importée presque un siècle plus tôt par un noble mulhorandi appelé seigneur Céraut. Depuis sa mort, sa magnifique propriété est montée en graine et les paons sont partout.

Marches de Relkath (grande ville)

Voici la plus grande communauté stable de demi-elfes de tout le bois de Yuir. Pour beaucoup d'autochtones, du moins ceux qui croient dans les choses « civilisées » comme les villes, cet endroit constitue la capitale du bois de Yuir, de la même manière que Velprintalar représente celle de l'Aglarond, qui englobe la forêt. La princesse Blindelsyn Olóssyne (NB, demi-elfe (f), Nob6/Ens6) est une lointaine descendante du roi Brindor en personne. Son frère, le prince Branelwyr (NB, demi-elfe (m), Nob3/Rôd6) est le représentant officiel actuel de la cité au conseil royal et dirige les marches en l'absence de sa sœur.

Les marches de Relkath sont bâties autour de quatre grands arbres majestueux qui s'élèvent à plus de 30 mètres, dépassant l'épaisse voûte de la forêt, jusqu'à ciel ouvert. On raconte que ces arbres ont poussé sur le pied enfoui d'un ancien dieu, Relkath des Innombrables Rameaux. Relkath, tout comme d'autres mystérieuses puissances antérieures à l'apparition des elfes, est censé sommeiller dans les profondeurs du terreau de la forêt en attendant de se réveiller le jour où le peuple du bois de Yuir aura besoin de l'assistance de ses dieux d'antan.

De nombreux habitants des marches de Relkath vivent au niveau du sol, sans cesse à l'affût de potentiels envahisseurs ou de toutes sortes d'intrus. Les autres établissent leurs foyers sur des plates-formes en bois agencées dans les immenses arbres de la forêt environnante, toutes connectées par l'entremise d'un réseau complexe de cordes et de ponts suspendus. Les étrangers sont rarement tolérés dans les branchages de ces arbres. Une place commerçante est aménagée au sol près des quatre arbres et deux auberges encadrent la ville, au nord et au sud. Les voyageurs restent les bienvenus, tant qu'ils respectent les indigènes et leur mode de vie.

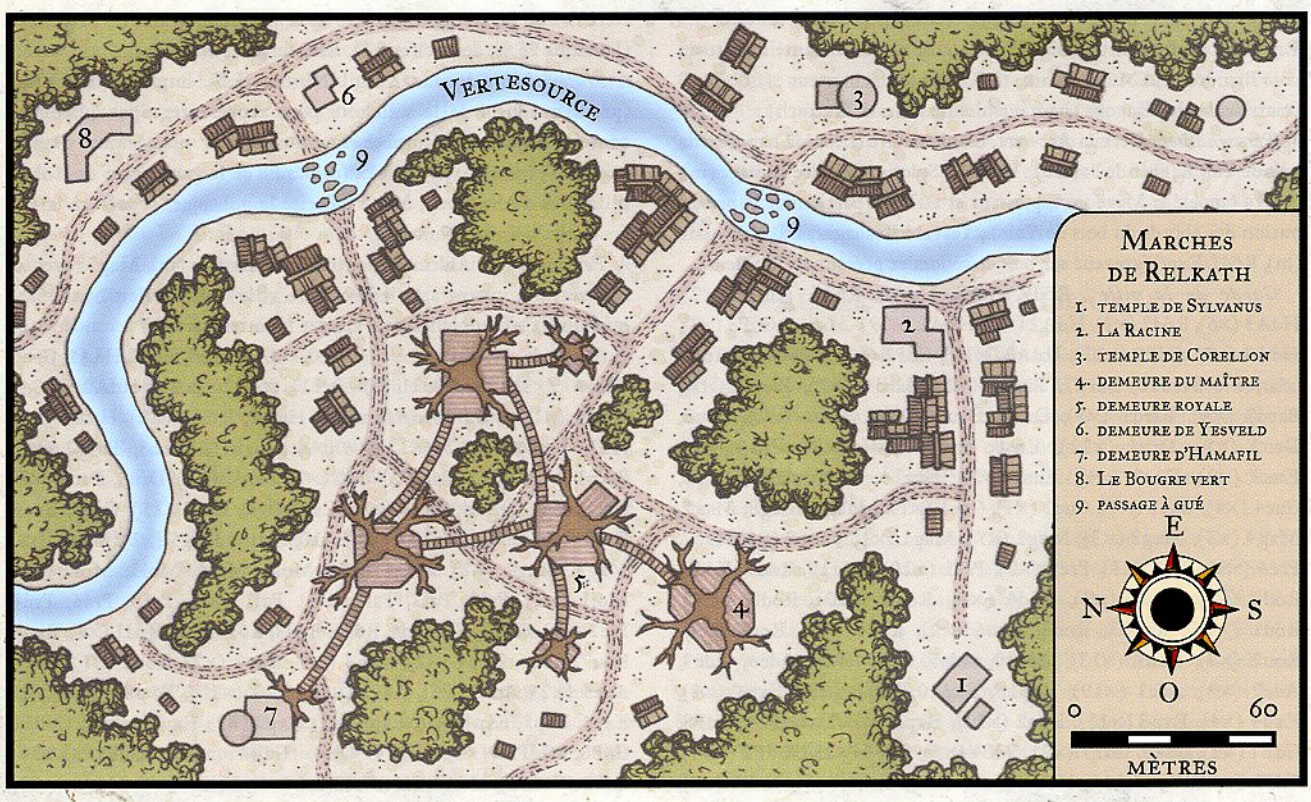
Les marches de Relkath se placent davantage comme un centre d'échange, de festivités et de préservation du savoir qu'en tant que lieu de commerce ou d'industrie. Les chasseurs locaux portent ici leur gibier et leurs fourrures, qu'ils préfèrent troquer contre les marchandises dont ils ont besoin plutôt que d'accumuler la monnaie de la Simbule. De nombreux spécialistes du travail du bois, parmi lesquels on compte certains des meilleurs fabricants d'arcs du royaume, ont leur atelier dans la ville ou en périphérie. Les maîtres du bois de Yuir ont établi leur quartier général ici. Juste à l'extérieur de la ville, on trouve d'ailleurs un *portail* de menhirs qui mène directement à la Clairesol. Les maîtres du bois de Yuir peuvent accéder en partant d'ici à n'importe quel point de la forêt en moins d'un jour.

La réputation des rôdeurs des marches de Relkath, dont beaucoup sont des maîtres du bois de Yuir, est légendaire. Des rôdeurs humains de tout Faerûn se rendent jusqu'ici pour recevoir les conseils de ces forestiers émérites.

La demeure royale

La princesse Blindelsyn passe le plus clair de son temps ici, s'assurant que tout se déroule bien dans la préservation des marches de Relkath. Il s'agit d'une structure extraordinaire, faite entièrement de bois vif, modelé par magie pour donner plusieurs niveaux, des cloisons, des fenêtres et même un trône feuillu recouvert de fleurs toujours épanouies.

La demeure royale se situe au sommet du plus grand des quatre arbres. La seule chose qui soit perchée plus haut dans toute la région n'est autre que la demeure d'une famille de dragons chanteurs, deux d'âge mur et deux jeunes. Ils vivent ici parmi les demi-elfes, chaque parti ayant juré de protéger l'autre. Les demi-elfes gardent le sol, tandis que les dragons surveillent les cieux.



Marches de Relkath

PRINCIPAUX COMMERCES

On trouve deux excellentes auberges aux marches de Relkath : le Bougre vert, au nord, et la Racine (au sud). Il s'agit de deux établissements de qualité, même si les étrangers sont plus courants à la Racine, qui revendique une brasserie de première classe ainsi que des chambres individuelles. Le Bougre vert ne dispose que d'une pièce commune.

Les deux auberges organisent de fréquents concours entre leurs clients réguliers. On y teste les aptitudes forestières, par des épreuves telles que le grimper au mât graisseux ou le tir à l'arc sur cibles en mouvement à travers les arbres. Les étrangers sont invités à se joindre à la compétition, mais ils figurent rarement à leur avantage contre les experts locaux.

PRINCIPAUX TEMPLES

On rend hommage à de nombreux représentants du panthéon elfique aux marches de Relkath. Rillifane Rallathil, divinité elfe des bois et de la nature, jouit ici d'un respect immense. La maison du Seigneur des Arbres, située dans un étroit vallon ombragé par les arbres, à environ 1,5 km de la ville, reste d'ailleurs l'un des plus importants temples de Rillifane de tout Faerûn. Ilmiryl Cœur-de-chêne (NB, demi-elfe (m), Dru17 de Rillifane), autorité druidique du bois de Yuir, surveille son domaine depuis ce site. Il existe également de plus petits sanctuaires, dédiés à Corellon Larethian et Sylvanus.

♛ **Marches de Relkath (grande ville)**. Traditionnel/monstrueux ; AL CB/LB ; limite financière 15 000 po ; ressources 3 810 000 po ; population 5 080 ; isolée (demi-elfes 86 %, elfes sauvages 8 %, humains 4 %, elfes des étoiles 1 %, autres 1 %).

Autorités : princesse Blindelsyn Olóssyne, CB, demi-elfe (f), Ens6/Nob6 (dirigeante désignée de la ville et descendante directe du roi Brindor) ; Mélordianix, LB, dragon chanteur (f), Ens8 (matriarche des dragons chanteurs des marches de Relkath).

Personnalités : Dervila Arc-vert, CB, demi-elfe (f), Rôd11/maître du bois de Yuir 8 (chef de l'ordre) ; Hamafil Sylerin, CN, elfe sauvage (m), Ens14 (appelé le Mage vert, puissant et influent partisan de la préservation des abords du bois de Yuir) ; Yesveld Reshagar, NB, demi-elfe (m), Rôd5/Exp6 (graveur sur bois de renom et personnage influent).

Garde de la ville : Rôd9, Gue8, HdA8, Rôd5, HdA4 (×2), HdA3 (×6), Rôd2 (×3), HdA2 (×5), HdA1 (×29). *Milice* : GdP3 (×2), HdA3 (×5), GdP2 (×12), HdA2 (×31), GdP1 (×38), HdA1 (×166). *Autres* : Bard10, Bard7, Bard5 (×2), Bard4 (×2), Bard3 (×5), Bard2 (×4), Bard1 (×7), Dru9, Dru7, Dru6, Dru4 (×2), Dru3, Dru2 (×5), Dru1 (×11), Ens8, Ens7, Ens6 (×3), Ens4 (×2), Ens3 (×2), Ens2 (×4), Ens1 (×7), Gue14, Gue9, Gue7, Gue6, Gue4 (×4), Gue3 (×4), Gue2 (×4), Gue1 (×13), Mag9, Mag8, Mag5, Mag4 (×3), Mag3 (×3), Mag2 (×5), Mag1 (×16), Prê9 (×2), Prê7, Prê4 (×3), Prê3 (×3), Prê2 (×8), Prê1 (×10), Rôd10, Rôd9, Rôd8, Rôd7 (×5), Rôd5 (×2), Rôd4 (×4), Rôd3 (×10), Rôd2 (×12), Rôd1 (×44), Rou13, Rou8, Rou6 (×2), Rou4 (×3), Rou3 (×3), Rou2 (×7), Rou1 (×13), Ade10, Ade7, Ade5 (×2), Ade4, Ade3, Ade2 (×9), Ade1 (×19), Exp16, Exp10, Exp8 (×2), Exp5 (×2), Exp4 (×4), Exp3 (×11), Exp2 (×21), Exp1 (×122), GdP14, GdP8, GdP7 (×2), GdP6, GdP5 (×2), GdP4 (×5), GdP3 (×19), GdP2 (×44), GdP1 (×4204), Nob10, Nob7, Nob5 (×2), Nob4 (×3), Nob3 (×5), Nob2 (×4), Nob1 (×18).

SPANDELIYON (VILLE IMPORTANTE)

Les gens d'Altumbel sont pratiquement tous humains et notoirement xénophobes, bien plus que leurs voisins de l'Aglarond à proprement parler. Ils vivent presque exclusivement dans de petits villages de pêcheurs disséminés le long des côtes occidentales, comme des coquillages. La seule exception à cette règle reste la capitale, Spandeliyon, cité des pirates.

Spandeliyon n'est rien de plus qu'un amas de constructions ramassées en bois, décolorées par l'exposition continuelle aux pluies et aux vents cruels qui fouettent ces terres. L'architecture y est peut-être plus éclectique que dans le reste de l'Aglarond, ce qui est loin d'être un exploit. Cependant, l'afflux régulier de pirates « retraités » et de pêcheurs de toute la mer des Étoiles déchues semble conférer à l'endroit un air plus cosmopolite. En réalité, les gens viennent ici pour qu'on les laisse tranquilles, ou du moins pour oublier leur ancienne vie. Mais quand ils ont à faire face à une menace extérieure, les habitants de Spandeliyon se montrent unis comme les doigts de la main.

Spandeliyon est gouverné par un conseil dirigeant constitué de négociants ayant choisi d'acheter leur influence sur la cité. On trouve pareils conseils à travers la plupart des bourgs d'Altumbel, même si, en certains endroits, les sièges se transmettent par voie héréditaire, de noble en noble. Le premier consul de Spandeliyon siège également au haut conseil d'Altumbel, composé de représentants de tous les villages et toutes les villes d'Altumbel. Dans la pratique, le haut conseil ne se réunit jamais, sauf en cas d'urgence extrême et encore, il se montre dans ces cas incapable de s'accorder sur une marche à suivre. Environ la moitié des délégués suit les choix du premier consul, tandis que le reste refuse de coopérer et préfère retourner chez soi.

♛ **Spandeliyon (grande ville)**. Traditionnel ; AL LN ; limite financière 3 000 po ; ressources 718 350 po ; population 4 789 ; isolée (humains 96 %, demi-elfes 3 %, halfelins 1 %).

Autorités : seigneur Kargil Ninton, LN, humain (m), Nob8 (premier consul de la ville, élu pour représenter Spandeliyon au conseil dirigeant d'Altumbel et administrer la ville) ; Mard Dantakain, LN, humain (m), Gue11 (capitaine de la garde, chef des forces militaires d'Altumbel ; Mard méprise la politique, et préfère laisser ces choses à Kargil Ninton).

Personnalités : Aldemus Rington, LN, humain (m), Mag7 (aventurier retraité vivant à la lisière de la ville) ; Llewellen Nash, LN, humaine (f), Dru8 (chargée d'apaiser les intempéries).

Garde du premier consul : HdA10, HdA7, Gue6, Gue5, HdA5, Gue4, HdA4 (×3), Gue3, HdA3 (×11), Gue2 (×2), HdA2 (×34), HdA1 (×131). *Garde de la ville* : HdA5, HdA4 (×2), HdA3 (×3), HdA2 (×5), HdA1 (×12). *Autres* : Barb5, Barb3, Barb2 (×2), Barb1 (×3), Bard6, Bard5, Bard2 (×2), Bard1 (×3), Dru3, Dru1 (×2), Ens8, Ens7, Ens4, Ens3 (×3), Ens2 (×4), Ens1 (×5), Gue5, Gue4, Gue3 (×2), Gue2, Gue1 (×4), Mag10, Mag8, Mag5 (×2), Mag4 (×2), Mag3, Mag2 (×2), Mag1 (×5), Moi6, Moi4, Moi3, Moi2 (×2), Moi1 (×2), Pal5, Pal3, Pal2 (×3), Pal1 (×2), Prê8, Prê6, Prê4, Prê2 (×2), Prê1 (×3), Rôd6, Rôd4, Rôd3, Rôd2 (×2), Rôd1 (×2), Rou8, Rou7, Rou6, Rou4 (×2), Rou3 (×3), Rou2 (×2), Rou1 (×5), Ade9, Ade4 (×2), Ade3 (×5), Ade2 (×4), Ade1 (×17), Exp8, Exp7 (×2), Exp6, Exp5, Exp4 (×5), Exp3 (×7), Exp2 (×9), Exp1 (×116), GdP11, GdP8, GdP5 (×2), GdP4 (×4), GdP3 (×25), GdP2 (×174), GdP1 (×4032), HdA6, HdA4, HdA3 (×4), HdA2 (×7), HdA1 (×23), Nob5, Nob4, Nob3 (×3), Nob2 (×5), Nob1 (×16).

Velprintalar (métropole)

La cité étincelante reste le joyau de la péninsule et constitue l'une des plus belles et saisissantes citées de tout Faerûn. Plus de 65 000 âmes ont élu domicile ici, dont la Simbule en personne. Velprintalar, qui fut autrefois le siège de rois humain de l'antique Velprin, est désormais la capitale de l'Aglarond unifié et cè, depuis l'époque du roi Brindor.

Velprintalar constitue la seule cité portuaire importante de l'Aglarond proprement dit. Son port se montre à la fois profond de bassin et bien abrité de la mer. Des bateaux de toutes tailles et de toute amplitude de rames vont et viennent dans cette vaste baie à longueur de journée. Les quais sont généralement encombrés de navires marchands d'Impiltur et de Sembie se battant pour une place aux côtés des petits bateaux de pêche. Un large secteur naval domine l'extrémité est du port, accueillant les gracieux navires de guerre de la flotte royale, blanchis par les flots. Le commerce est en pleine expansion dans la plus grosse ville d'Aglarond, la paix conclue avec Thay engendrant une prospérité loin d'être négligeable. La population de la cité a tout simplement doublé au cours de la dernière décennie.

Les vertes collines environnant Velprintalar se dressent rapidement dès qu'on s'éloigne de la mer, ce qui oblige à construire de manière de plus en plus concentrée contre des pentes abruptes et instables. Il n'est pas rare que des étages supplémentaires soient bâtis sur d'anciens édifices. Le style architectural des différents niveaux n'est pas toujours très homogène, ce qui donne à la ville une allure rapiécée unique.

Le palais de la Simbule

La Simbule réside dans un palais majestueux de pierre mulhorandi vert pâle, perché au sommet d'une colline dominant la ville et son port. Il fut reconstruit quelques générations plus tôt sur le même site que le palais original. Commande du roi Brindor en personne, cette magnifique structure en bois fut carbonisée lors de l'assaut d'un dragon rouge dont la dépouille gît encore dans les fonds du port.

Les divers dirigeants de l'Aglarond ont tissé protections magiques sur protections magiques au cours des années et amélioré les installations du palais. La Simbule, elle-même, a largement contribué à ce patrimoine, faisant de cet édifice le plus sûr et le plus merveilleux de toute la péninsule. En revanche, elle se montre souvent absente. Son intendant, un seigneur avisé du nom de Nerrol Hamastyl (LB, demi-elfe (m), Rôd6/Pal6) dirige le conseil royal et tient le rôle de régent en son absence, tout en suivant les instructions de l'une des quatre apprenties que sont Phaeldara (CN, humaine (f), Ens16/Mag8), le Masque (CN, humaine (f), Ens14/Rou9), Thorneira Thalance (LN, humaine (f), Ens12/Mag6) et Évenyl Nathtalond (NB, humaine (f), Ens11/Mag5). Le haut capitaine Hovor Vendemer (CB, demi-elfe (m), Gue4/Rou6/griffonnier aglarondien 8), chef de la garde de la Simbule, assiste le haut intendant dans sa tâche.

La chambre du conseil

Le conseil royal d'Aglarond se réunit ici une fois par mois, généralement à la pleine lune. Toutes les communautés de la nation ont le droit de déléguer un représentant au conseil, chance qu'elles ne saisissent pas toutes. La plupart des sièges du conseil se transmettent par voie héréditaire et sont la propriété des plus anciennes et nobles lignées de la cité ou province concernée. Le haut intendant Nerrol Hamastyl représente la plupart du temps la Simbule au conseil, même s'il s'efface volontiers lorsque, à de rares occasions, la reine d'Aglarond daigne assister en personne au conseil.

Le bâtiment est fait de vieux bois, trait caractéristique du style aglarondien. Il ne s'agissait autrefois que d'une structure constituée d'une seule et vaste salle d'audience, mais le conseil l'a agrandie au cours des siècles. De nos jours, il est nécessaire pour un visiteur de disposer d'un guide ou d'une carte pour ne pas s'y perdre.

Une fois qu'ils sont sur les lieux, les membres du conseil peuvent y rester à loisir. Le complexe est doté de nombreuses chambres d'invités, de garde-manger, de cuisines, de salles de réunion et autres pièces, toutes centrées autour de la salle principale. En dehors des séances du conseil, il s'agit d'une véritable ville fantôme, mais ces séances se montrent de plus en plus longues, atteignant ou dépassant souvent la dizaine, si bien que les périodes creuses se font de plus en plus courtes.

Principaux temples

Chauntéa et Séluné sont toutes deux très populaires parmi les humains de la côte de l'Aglarond et de grands et anciens temples dédiés à chacune d'entre elles trônent sur les collines dominant la cité. La maison des quatre lunes, temple de Séluné, apparaît sous la forme d'une majestueuse cathédrale de pierre blanche, ayant traversé les âges, étincelante comme un phare de lumière argentée à l'aplomb de la lune. Les prêtresses de Séluné restent en contact régulier avec les autres temples de la déesse à travers Faerûn et œuvrent de concert avec les Ménestrels et d'autres organisations, dans le but de promouvoir l'avancée du Bien contre le Mal, aussi bien dans leur région qu'au-delà.

Le fort de la Dame verte n'est autre que le temple de Chauntéa à Velprintalar. Situé dans les terres, à l'écart du port encerclé de collines, il s'agit d'un bâtiment bas et étendu, constitué d'un lieu de culte, d'une grange commune et d'une abbaye aux allures de forteresse accueillant plus d'une centaine de moines réputés pour leur bière fortement alcoolisée. De couleur verte et censé contenir du persil fermenté, ce breuvage reste l'une des exportations les plus appréciées de toutes celles que pratique la cité et les moines travaillent jour et nuit pour satisfaire la demande croissante.

Autres endroits importants

Le manoir de dame Mytéla Halvasyn accueille une organisation non officielle, fondée par les descendants de la matriarche, depuis longtemps disparue. La nature de ce cercle reste secrète, mais toute la ville sait que seuls les demi-elfes riches ou puissants y sont admis. La raison de cette restriction est simple : l'organisation a pour but de chasser tous les humains d'Aglarond.

Ce mouvement, connu sous le nom de société de la Flèche verdoyante, a gagné en puissance au cours de ces dernières années. Le fait qu'une humaine peu assidue soit à la tête de la nation n'a fait qu'attiser la colère des membres de l'organisation. Les Flèches verdoyantes sont les opposants directs des Fils de Hoar et ces derniers, plus violents ont repéré les plus influents de leurs antagonistes demi-elfes, qu'ils projettent d'intimider, de harceler ou d'assassiner.

Le fort d'Altegriffon constitue la principale caserne de la cité, accueillant entre autres les fameux griffonniers aglarondiens. Il trône au sommet d'une colline et abrite 400 fantassins ainsi qu'un escadron

de cavalerie aérienne. Des améliorations et des extensions ont été apportées au fort ces dernières années, ce qui a engendré les rumeurs les plus folles sur ce qui pouvait pousser la Simbule à renforcer la présence militaire dans la capitale, alors que l'endroit n'a jamais connu l'assaut frontal d'une armée depuis sa fondation.

Nombreux sont ceux qui voient dans ces mesures une réponse au passage croissant de navires thayens. En réalité, la Simbule est consciente des plans des Flèches verdoyantes et suspecte une bonne partie des complots des Fils de Hoar. Elle tient donc à être préparée à toute éventualité. Des cercles secrets existent au sein de l'armée, sympathisants avec l'une ou l'autre de ces organisations, ce qui peut fragiliser la fiabilité des soldats d'Aglarond. Le jour où il faudra choisir son camp, tous les militaires ne se retrouveront pas du même côté.

♛ **Velprintalar (métropole).** Magique/traditionnel/inhabituel ; AL CN/LN/N ; limite financière 100 000 po ; ressources 330 220 000 po ; population 66 044 ; intégrée (humains 51 %, demi-elfes 40 %, elfes 3 %, halfelins 3 %, nains 1 %, gnomes 1 %, demi-orques 1 %).

Autorités : la Simbule, CN, humaine (f), Ens20/archimage 2/Mag10 (reine d'Aglarond et Élue de Mystra) ; haut intendant Nerrol Hamastyl, LB, demi-elfe (m), Rôd6/Pal6 (président du conseil royal) ; haut capitaine Hovor Vendemer, CB, demi-elfe (m), Gue4/Rou6/griffonnier aglarondien 8 (commandant de la Simbulmyn et maître du palais de la Simbule).

Personnalités : Carliéla Benstyl, LN, humaine (f), Rou11/Gue6 (chef de la guilde des marchands et membre influent des Fils de Hoar) ; Caytran Halvasyn, CN, demi-elfe (m), Bard18 (riche négociant aristocrate et chef des Flèches verdoyantes).

Garde de la Simbule : Gue15, Gue4/Mag10, Mag13, Mag12, Gue11, Gue4/Mag6, Gue9 (x2), Rou2/Gue7, Gue8 (x2), Mag8, Gue7 (x4), Mag7 (x2), HdA7 (x3), Gue6 (x6), Mag6 (x2), HdA6 (x9), Gue5 (x24), Mag5 (x9), HdA5 (x21). *Garde de la cité* : HdA16, Gue14, HdA13, HdA11, HdA10, HdA8, HdA7 (x2), HdA6 (x2), HdA5 (x3), HdA4 (x4), HdA3 (x12), HdA2 (x38), HdA1 (x323). *Milice* : HdA4 (x11), HdA3 (x34), HdA2 (x181), HdA1 (x1219). Les autres citoyens de Velprintalar sont trop nombreux et divers pour être énumérés ici.

Palais de la Simbule

Illustration de Wayne England

Héros et monstres

De nombreux monstres et personnages uniques ont élu domicile en Aglarond. La plupart des Aglarondiens sont humains ou demi-elfes et les aventuriers sont généralement rôdeurs ou ensorceleurs. Les rôdeurs aglarondiens peuvent choisir les Thayens parmi leurs ennemis jurés.

Les elfes des étoiles, habitants plus que discrets de Sildëyuir, sont décrits dans le Chapitre 1 : races de l'Orient. Le Chapitre 2 : classes de prestige donne plus de détails sur les griffonniers aglarondiens et les maîtres du bois de Yuir. Les personnages aglarondiens peuvent également choisir Altumbel, bief des Magiciens et elfes des étoiles en tant que région. La plupart des nouveaux dons, sorts et objets magiques de cet ouvrage conviennent à des personnages aglarondiens.

Parmi les créatures présentées dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient, les plus courantes en Aglarond restent les sanguins (une race d'orques modifiés par les soins des Magiciens Rouges de Thay), les morcenaires et les zuvembis (deux types de soldats morts-vivants supérieurs créés par Szass Tam), ainsi que les nilshaïs, ensorceleurs issus d'une autre dimension, véritable menace pour Sildëyuir et, par voie de conséquence, pour le bois de Yuir.

Grand-Val

Pris en tenailles entre le Narfell et le Thesk, le Grand-Val est le plus souvent considéré comme une région sauvage et désertique. Émaillée de fermes isolées et de petits domaines claniques, elle est tenue par des druides et des rôdeurs qui apprécient leur solitude et mettent un point d'honneur à la défendre. Les étrangers ont peu de raisons de s'y rendre et c'est tant mieux, car ils n'y sont pas les bienvenus.

Le Grand-Val est bordé au nord par le Narfell et la Damarie, à l'ouest par l'Impiltur et le bief Oriental, au sud par le Thesk et à l'est par la Rashéménie. La route qui le traverse d'un bout à l'autre entre les forêts de Rawlin et de Léthyr, quoiqu'en bon état, n'est pas une artère commerciale très fréquentée. Les étapes y sont rares, et les habitants peu accueillants. Ne dit-on pas en plaisantant : « Le Val affiche toujours complet » ?

Le pays, qui appartenait autrefois à l'ancien empire de Narfell, fut colonisé à l'origine par des pionniers venus du Jhaamdath. Lorsque le Narfell et le Raumathar s'éliminèrent mutuellement mille cinq cents ans auparavant, le Grand-Val ne fut pas épargné ; virtuellement vidé de ses habitants, il retourna à l'état sauvage pendant des siècles. Aujourd'hui, c'est la nouvelle frontière d'un royaume d'Impiltur en pleine expansion. Depuis des générations, les Impilturiens en quête de terres et d'indépendance s'enfoncent à l'est dans le Grand-Val et se taillent des domaines dans ses terres vierges.

Tour d'horizon géographique

En tenant compte des deux immenses forêts qui flanquent de part et d'autre la vallée proprement dite, le Grand-Val s'étend depuis l'extrémité occidentale de la forêt de Rawlin jusqu'aux rives du lac Cendrane, soit environ 650 km d'est en ouest. Du nord au sud, soit de la partie nord de la forêt de Rawlin jusqu'aux abords de la Flam, dans la partie sud de la forêt de Léthyr, il couvre approximativement 480 km. La population humaine de ce vaste territoire n'excède pas celle d'une cité de moyenne importance dans beaucoup d'autres pays ; elle est principalement concentrée dans la portion occidentale de la vallée, à Uthmere et dans la campagne environnante. Il existe très peu d'agglomérations dans la partie centrale ou orientale du Grand-Val, et la plupart des habitants vivent à une bonne journée de cheval, au moins, de leur plus proche voisin.

Entre les forêts s'enchaînent des collines moutonnantes couvertes de bruyère, interminable succession de crêtes basses qui s'élèvent progressivement à mesure que l'on voyage d'ouest en est. Le sol est maigre, souvent rocailleux, et ne laisse pas pousser grand-chose en altitude. Jadis, le pays fut profondément raviné par des glaciers, qui laissèrent derrière eux de longues moraines sinueuses et d'innombrables petits lacs mais raclèrent les meilleures terres jusque dans les basses plaines proches du bief Oriental et de la forêt de Léthyr. Les habitants de l'est du Grand-Val sont principalement des gardiens de chèvres et de moutons, pas des cultivateurs.

Le Grand-Val jouit d'un climat tempéré par la proximité du bief Oriental. L'hiver y est rude, et l'été, comparativement, plus clément. La forêt de Léthyr mêle conifères et arbres à feuilles caduques, mais la forêt de Rawlin est une authentique taïga, une forêt de pins nordiques — glaciale l'hiver, infestée de moustiques en été.

Caractéristiques géographiques principales

Les deux grands traits distinctifs du Grand-Val sont les immenses forêts qui le bordent de part et d'autre. La forêt de Rawlin court au nord de la vallée qui donne son nom au pays, tandis que la forêt de Léthyr s'étend au sud. La vallée s'élève progressivement d'ouest en est, pour atteindre une altitude de plus de 600 mètres en Ashanath.

Le val

L'élément le plus important du Grand-Val est cette longue trouée battue par les vents qui s'étire entre la forêt de Léthyr et la forêt de Rawlin. Quand le monde était jeune, un bras du Grand Glacier se creusa un chemin ici, entre deux bandes de terres légèrement plus hautes, et depuis lors les grandes forêts n'ont jamais réussi à y reprendre racine. Les Grand-Valiens ont de nombreuses histoires pour expliquer cette trouée. Certains y voient la trace du souffle d'un grand dragon, qui se serait ainsi frayé un chemin au sein de la forêt. D'autres racontent qu'une dispute aurait opposé Shaundakul et Sylvanus afin de déterminer qui, du vent ou de la forêt, règnerait sur le pays ; ce serait Aurile, la Vierge de Glace, qui aurait tranché leur différend en revendiquant la vallée au nom de l'hiver.

Quelle qué soit son origine, la vallée mesure entre 65 et 95 km de large pour une longueur de près de 400 km (la région appelée Grand-Val est sensiblement plus large que la vallée proprement dite, car elle comprend les deux forêts qui l'encadrent). Son sol ingrat est semé de crêtes et de bandes rocailleuses, de plus en plus accidentées à mesure que l'on se rapproche des forêts. Quelques combes encaissées retiennent un sol gras et fertile, mais la majeure partie des terres n'est bonne qu'à l'élevage du bétail le moins délicat, comme les chèvres ou les moutons.

La plupart des habitants du Grand-Val vivent dans la partie occidentale de la région, à proximité d'Uthmere. En s'enfonçant vers l'est, le voyageur rencontre de moins en moins d'agglomérations. Les rares habitations se dressent à l'orée des forêts, ou juste à l'intérieur, là où les frondaisons forment un entrelacs si serré que même au cœur de l'hiver, les rayons du soleil ne passent jamais. Des pans entiers de sous-bois restent plongés ainsi dans un crépuscule perpétuel ; s'ils sont protégés de la pluie, du soleil ou de la neige, ils ne se prêtent guère aux travaux des champs.

Une longue route — la seule qui soit régulièrement fréquentée dans le pays — relie Uthmere à la route Hivernale, à l'est. Baptisée Grand-Route sur les cartes officielles, elle porte différents noms d'un bout à l'autre de la région mais la plupart des Grand-Valiens l'appellent simplement « la route ». Après tout, il n'y en a pas d'autre, n'est-ce pas ?

La vallée est réputée pour la rigueur de son climat. En hiver, les bourgs et les fermes qui ne sont pas à l'abri de la forêt sont battus par des vents violents qui dévalent toute la vallée d'est en ouest, comme si Shaundakul en personne s'engouffrait le long de la Grand-Route !

Le Grand Galgal

À environ 90 km d'Uthmere par la Grand-Route se dresse le Grand Galgal, un immense tumulus. D'autres tertres plus modestes l'encerclent comme autant de sentinelles glaciales. Sur leurs flancs arrondis pousse une herbe haute et brune, couchée par un vent du nord qui ne tombe jamais tout à fait. Nul ne sait plus qui fut enterré là, ou quel peuple oublié dressa le tumulus ; mais les légendes disent qu'une tribu humaine cruelle rôdait autrefois en ces lieux, longtemps avant l'avènement du Narfell, et que c'est son champion, d'origine divine, qui serait inhumé sous le galgal. Naturellement, l'endroit est réputé hanté par les esprits.

Un siècle plus tôt, un seigneur impilturien dénommé Elphras voulut défier les vieilles histoires et se fit bâtir un petit château en pierre sur une colline voisine, revendiquant le tumulus et toutes les terres environnantes. Quelle catastrophe inconnue les emporta, lui, sa famille et toute sa maisonnée ? Nul ne le sait. Toujours est-il que, par une nuit glaciale, ils disparurent corps et biens, ne laissant derrière eux qu'une tour vide et lugubre.

Val-Murthag

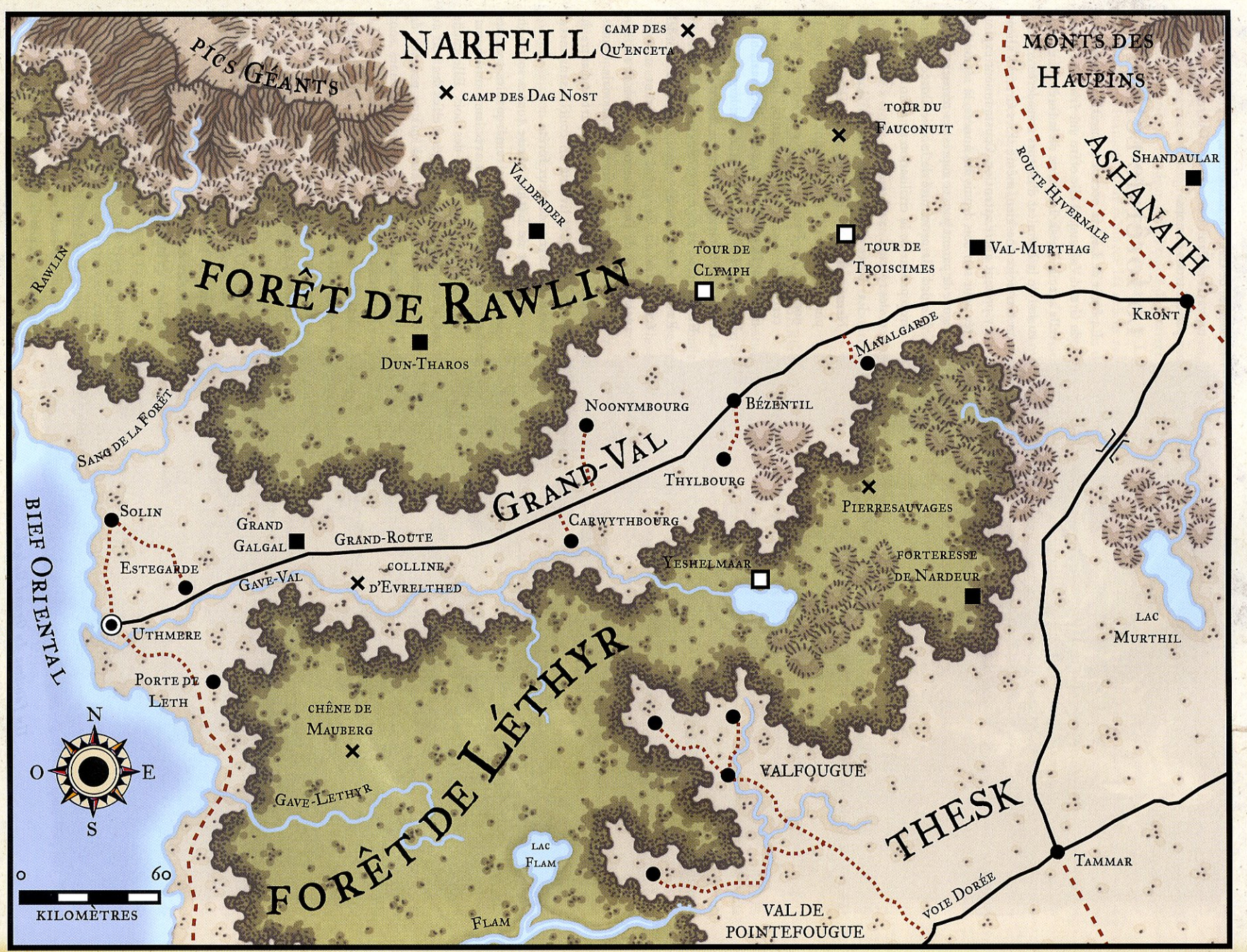
Au nord-est de Bézentil se dressent les ruines de l'ancienne forteresse de Val-Murthag, l'un des plus importants sites nars que la forêt n'a pas encore recouverts. Jadis l'édifice commandait les abords orientaux du Grand-Val, offrant ses remparts formidables contre toute attaque venant du Raumathar. C'était un lieu d'horreur et de folie, le centre spirituel du culte démoniaque qui domina les derniers jours de l'empire, et les mages de bataille raumathari lui infligèrent une dévastation sans nom lors de l'ultime affrontement des deux royaumes. Il ne reste plus grand-chose de Val-Murthag désormais, sauf d'anciennes fortifications noircies qui courent sur plusieurs kilomètres à travers les collines et les moignons brisés des tours de guet à moitié noyées dans la rocaille et la bruyère.

Les ruines sont dites hantées par les fantômes des prêtres-démons nars. Légende ou réalité ? En tout cas, la plupart des Grand-Valiens évitent de s'en approcher.

Les monts Haupins

Les monts Haupins s'élèvent à l'extrémité nord-est de la forêt de Rawlin, non loin du lac Cendrane. À mi-chemin des pics Géants du Narfell et des montagnes du Levant de Rashéménie, les Haupins ne ressemblent guère aux imposantes montagnes des contrées voisines. Moins élevés, ils sont boisés jusqu'à leur sommet et se montrent exceptionnellement froids et enneigés en hiver. Ils pourraient aussi bien appartenir au Narfell qu'à la Rashéménie ou au Grand-Val mais, comme ils occupent l'une des régions les moins peuplées de ces trois pays, les Haupins constituent simplement une zone frontalière que personne ne revendique.

À l'époque glorieuse de l'ancien Narfell, déjà, les Haupins n'abritaient qu'une population réduite, et ce malgré les forteresses démoniaques que certains des plus puissants archinvocateurs du royaume s'étaient fait construire dans leur désolation glacée. Aujourd'hui, ils hébergent les Crânes cornus (une puissante tribu de gobelours), quelques bandes de géants du givre et plusieurs clans de taers assez redoutables. Sous leurs pics gelés se trouvent les habitations d'une


NARFELL
camp des Qu'enceta
camp des Dag Nost
Pics Géants
Monts des Haupins
tour du Fauconuit
Route Hivernale
Ashanath
Shandaular
Valdender
Rawlin
Forêt de Rawlin
tour de Clymph
tour de Troiscimes
Val-Murthag
Krönt
Dun-Tharos
Mavalgarde
Noonymbourg
Bézentil
Sang de la Forêt
Grand-Val
Thylbourg
Pierresauvages
Solin
Grand Galgal
Grand-Route
Carwythbourg
Estegarde
Gave-Val
colline d'Evrelthed
Yeshelmaar
forteresse de Nardeur
Bief Oriental
Uthmere
lac Murthil
Porte de Leth
chêne de Mauberg
Forêt de Léthyr
Valfougue
Thesk
Gave-Lethyr
lac Flam
Tammar
voie Dorée
Flam
Val de Pointefougue
N
O
E
S
0
60
kilomètres

Un fantôme du Grand Galgal

poignée de clans de nains d'écu, et, plus bas encore, un vaste réseau de cavernes d'Outreterre dominé par des trolls démons.

La forêt de Léthyr

La forêt de Léthyr occupe la moitié méridionale du Grand-Val, auquel elle offre une frontière naturelle avec le Thesk. La partie de la forêt qui s'étend au sud de la Flam est d'ailleurs considérée comme un territoire theskien, même si les Grand-Valiens n'y prêtent guère attention. Constamment exploitée pour son bois depuis des années, la région fait figure de parent pauvre auprès des terres sauvages du nord ; la proximité de la voie Dorée la rend trop proche de la civilisation au goût des druides et des rôdeurs.

La forêt de Léthyr est le domaine du Nentyarch (N, humain (m), Dru17/hiérophante5/Ens6), le plus puissant druide de tout le nord-est de Faerûn. Le Nentyarch dirige le cercle de Leth et ses agents, les pisteurs nentyars. Depuis son siège de Yeshelmaar, lui et les druides qui le servent défendent la forêt contre l'exploitation à outrance et la colonisation. En principe, il règne également sur la forêt de Rawlin mais, voilà deux ans, les hordes écumantes du Gangréné déferlèrent sur son ancien siège de Dun-Tharos et repoussèrent son cercle de Leth dans la forêt méridionale. Depuis, les deux camps s'observent de part et d'autre du Grand-Val et se livrent un conflit sans merci pour la maîtrise des deux forêts.

La forêt de Léthyr abrite toutes sortes de créatures, mais les plus remarquables sont les sylvaniens qui travaillent avec leurs amis humanoïdes à la préservation des bois. Elle cache également plusieurs villages d'elfes des bois au tempérament secret, ainsi qu'une poignée de volodnis. Les agglomérations humaines sont limitées à la lisière méridionale de la forêt. Le Val de Pointebouche s'ouvre aux abords de la vallée déboisée où la Flam prend sa source. En remontant au nord-est le long de la forêt, on trouve Valfougue.

La forteresse de Nardeur

Comme la tour de Clymph dans la forêt de Rawlin, ces ruines de la forêt de Léthyr sont aussi lugubres qu'inquiétantes. L'antique Narfell a laissé sa trace impie au fond des oubliettes ensevelies sous les pierres et la mousse, empoisonnant les eaux souterraines, rendant malades les arbres et les bêtes de la forêt environnante. Aussi tentant soit-il d'attribuer cette influence néfaste aux seigneurs putrides de Talona de la forêt de Rawlin,

Illustration de Matt Faulkner

le maléfice qui plane sur cette forteresse est différent. Il ne ressemble pas à la putréfaction de Talona – en fait, il éveille une telle curiosité chez le Gangréné que ce dernier ne cesse d'envoyer des seigneurs putrides à Nardeur, dans l'espoir de déterrer son mystère.

Sous la direction du Nentyarch, le cercle de Leth a sollicité l'appui des sylvaniens pour déplacer les arbres restés sains vers une partie moins exposée de la forêt. Ensuite, les druides envisagent de placer les ruines en quarantaine et de détruire la flore et la faune dénaturées qu'elles hébergent. Cela laissera sans doute une trouée béante au cœur de la forêt, mais le temps se chargera de la refermer. S'il ne tenait qu'aux druides, seuls eux et les pisteurs nentyars sauraient qu'il y a quelque chose de pourri au fond de la forêt de Léthyr.

En attendant, des créatures abominables continuent de sortir de sous la forteresse de Nardeur et partent chasser dans les sous-bois environnants, retardant les plans des druides. Le Nentyarch commence à croire qu'une mise en quarantaine ne suffira pas ; peut-être lui faudra-t-il charger quelqu'un de remonter à la source du maléfice afin de l'éliminer une fois pour toutes.

LE CHÊNE DE MAUBERG

Le chêne de Mauberg est un arbre gigantesque situé dans la partie nord-ouest de la forêt de Léthyr, à 160 km environ au sud-est d'Uthmere. Son tronc mesure 15 mètres de diamètre à la base et s'élève à plus de 100 mètres de haut, loin au-dessus des frondaisons environnantes. Ses feuilles, qui jettent une ombre immense, restent vertes et vigoureuses toute l'année, même au plus fort de l'hiver.

Bien qu'il soit toujours en vie, le chêne a été creusé depuis longtemps par la puissante magie du druide Mauberg, qui s'était ménagé une véritable tour au cœur de cet arbre incroyable afin de témoigner du pouvoir de la nature. Mauberg est mort depuis plus d'un siècle, mais son héritage, témoignage de la puissance de la nature, lui a survécu. Aujourd'hui, l'arbre abrite une école pour jeunes druides sur près d'une douzaine de niveaux intérieurs, sans compter trois niveaux souterrains supplémentaires qui s'enfoncent au milieu des racines.

La directrice de l'école, une Theskienne dénommée Chênandra (NB, humaine (f), Dru13), se montre méfiante à l'égard des étrangers, y compris des nouveaux postulants. Seuls ceux qui prouvent leur attachement à la nature en triomphant d'une succession d'épreuves, aussi bien magiques que physiques, sont autorisés à pénétrer à l'intérieur de l'arbre. On permet aux autres de passer la nuit à l'abri du feuillage s'ils sont d'alignement bon ou neutre ; les visiteurs d'alignement mauvais sont immédiatement refoulés.

Une importante colonie de sylvaniens vit sous les frondaisons du chêne. Ils préviennent Chênandra contre toute menace imminente. Dans les plus hautes branches, une douzaine d'aarakocras scrute le ciel en quête de péril aérien. Le chef de ce petit groupe, Chir'kawta (NB, aarakocra (m), Dru12), est un druide compétent qui fut autrefois l'élève de Chênandra elle-même.

LES PIERRESAUVAGES

Cet ancien site druidique est situé dans le nord-est de la forêt de Léthyr. Il se dresse au milieu d'une étonnante clairière, protégée du ciel par les arbres environnants qui forment comme un dôme de verdure au-dessus d'elle. Dans cet espace se dressent un certain nombre de pierres moussues, d'environ 1,80 mètre de haut pour 1,20 mètre de large et 60 cm d'épaisseur, entièrement couvertes de runes de la nature.

Les pierres s'organisent selon une disposition complexe qui se modifie avec le temps, car il leur arrive de se déplacer. De vieux druides qui observent la progression des Pierresauvages depuis des années affirment que, parfois, c'est la clairière tout entière qui bouge, emportant les pierres avec elle ! Mais elle ne s'éloigne jamais très loin, cependant, et les druides ont toujours réussi à la retrouver.

Chaque Pierresauvage constitue un *portail* vers une région particulière de Faerûn. Les runes de la nature qu'elles portent indiquent quelle destination elles desservent, mais elles sont difficiles à déchiffrer car gravées dans un ancien dialecte de la langue druidique (jet de Décryptage, DD 30, ou connaissance de la langue secrète des druides). De plus, certaines ont été effacées au fil des ans ; il est alors impossible de prédire où peut mener le *portail*.

Au moins l'un de ces *portails* ouvre sur la Clairesol du bois de Yuir (voir au Chapitre 8 : Aglarond). Les druides de la région l'utilisent de temps en temps pour rencontrer les maîtres du bois de Yuir, et il leur arrive parfois d'emmener avec eux de jeunes rôdeurs désireux d'étudier auprès des forestiers de ces vénérables forêts.

Les Pierresauvages n'appartiennent à personne ni à aucun groupe. Toutefois, le cercle de Leth les garde avec un soin jaloux, de crainte que des créatures malfaisantes ne les localisent et ne les détruisent. Un haut druide du nom de Briartan (LN, humain (m), Dru13) vit à proximité et coordonne les efforts de ses confrères pour protéger le site. Ces gens s'appellent parfois les « Amisauvages, » mais rarement devant des étrangers.

YESHELMAAR

Non loin du carrefour de Bézentil, à proximité du centre du Grand-Val, une grande butte rocailleuse se dresse au-dessus de la forêt. Un lac d'eau fraîche et cristalline s'étend à ses pieds. C'est là, taillée dans la roche, que se tient l'ancienne place-forte elfe de Yeshelmaar, bâtie à l'époque où les elfes des bois de Léthyr affrontaient la menace du sinistre empire de Narfell dans le nord.

La menace du vieux Narfell est tombée dans l'oubli depuis longtemps, ainsi que le gros de la population elfique. Aujourd'hui, seuls quelques petits villages d'elfes des bois subsistent encore. L'ancienne place-forte est devenue la nouvelle forteresse du cercle de Leth. Le Nentyarch et ses hauts druides habitaient autrefois Dun-Tharos, dans la forêt de Rawlin, mais deux ans auparavant ils en ont été chassés par les seigneurs putrides de Talona, et Yeshelmaar est devenu le siège d'un Nentyarch en exil.

Yeshelmaar fait office de capitale officieuse du Grand-Val, de sa partie orientale tout au moins. Les habitants des bourgs claniques environnants tiennent le Nentyarch en haute estime. La forteresse elle-même ou les bois alentour hébergent en permanence une douzaine de druides de rangs divers et plus du double de rôdeurs, de chasseurs et de forestiers, plus une poignée de Grand-Valiens venus réclamer conseil ou assistance. Le Nentyarch est engagé dans une guerre sans merci avec le Gangréné de Talona pour le contrôle des deux forêts, mais ses druides font de leur mieux pour aider les Grand-Valiens et les protéger des pires déprédations des seigneurs putrides.

La forêt de Rawlin

La forêt de Rawlin constitue la frontière nord du Grand-Val. Elle longe les pics Géants et les plaines de Narfell par le sud avant de remonter jusqu'à la route Hivernale et aux monts Haupins. Jadis, c'était la jumelle septentrionale de la forêt de Léthyr ; mais un maléfice abominable s'est arraché à la terre noire et répandu comme un poison, contaminant la forêt, souillant sa beauté verdoyante avec le sang, la maladie et la folie. Le sinistre Gangréné (NM, demi-fiélon humain (m), Dru12/seigneur putride de Talona 10, Élu de Talona) dirige un cercle de prêtres et de druides maléfiques consacré à la Dame des Poisons et, par le truchement de ces seigneurs putrides, une horde grandissante de guerriers volodnis putréfiés menace l'intégralité des régions avoisinantes.

La forêt de Rawlin se présente comme un mélange de sapins et d'arbres à feuilles caduques le long de sa lisière méridionale, mais pour le voyageur qui s'enfonce vers le nord elle se change rapidement en une taïga détrempée. Les bourbiers succèdent aux fondrières sur une couche épaisse de permafrost, donnant naissance à d'immenses nuées de moustiques durant les brèves chaleurs de l'été. Dans sa partie nord-ouest, la forêt grimpe abruptement à l'assaut des pics Géants, par-dessus les collines rocailleuses et les combes ombragées. Comme le reste du Grand-Val, elle s'élève également en direction de l'est et sa portion la plus orientale est passablement accidentée. Aux deux tiers de sa longueur, la forêt se rétrécit brusquement et se réduit à une simple bande de 40 km de profondeur environ. Au fond de cette nasse naturelle, près de la lisière septentrionale de la forêt, se trouve la colonie abandonnée de Valdender. C'est le meilleur endroit pour traverser. Le chemin est relativement court, et avec suffisamment d'éloquence ou de désespoir, il est possible de dénicher un guide qui vous conduise d'un côté ou de l'autre de la forêt.

Immédiatement au nord-ouest de la forêt se trouve la bourgade damarienne de Tellerth, juste à côté de la Longue route. Le cercle de Leth a travaillé pendant des années à contrer l'avancée des bûcherons damariens et impilturiens dans la partie occidentale de la forêt de Rawlin, mais depuis qu'ils ont été repoussés dans la forêt de Léthyr, les adeptes du Nentyarch n'exercent plus guère d'influence sur ce secteur. C'est désormais au Gangréné et à ses maléfices que les habitants ont affaire.

Dun-Tharos

L'ex-capitale de l'antique empire de Narfell s'étend sur plusieurs kilomètres de marécages et de sapins au cœur de la forêt de Rawlin. Autrefois, les Nentyarchs (comme on appelait les dirigeants du vieux Narfell) dirigeaient un royaume vaste et terrible de forteresses sombres et d'orgueilleux seigneurs depuis cet endroit. Mais à l'issue d'un affrontement cataclysmique entre le Raumathar et le Narfell, Dun-Tharos fut intégralement rasée par un sortilège d'une violence inouïe. Et ce fut la fin des Nentyarchs et de leur royaume démoniaque.

Plusieurs siècles passèrent, et la forêt recouvrit peu à peu les cicatrices laissées par la guerre. Un groupe de druides et de rôdeurs — le cercle de Leth — se donna pour mission de soigner la terre meurtrie. Leur chef se donna le titre de Nentyarch pour signifier que les druides de Leth revendiquaient le territoire du vieux Narfell. Au sein des ruines de Dun-Tharos, les nouveaux Nentyarchs érigèrent une forteresse pour gouverner la forêt. La citadelle noire des anciens prêtres-démons renaquit sous la forme d'une forteresse sylvestre, tissée par la magie druidique.

Depuis leur château d'arbres vivants, les Nentyarchs régnèrent pendant près de six cents ans, préservant les forêts de Léthyr et de Rawlin de l'annexion par les royaumes voisins. Les ruines de l'ancienne capitale nare rappelaient aux druides la capacité des hommes à nuire à la nature, et la forêt qui les recouvrait leur montrait ce qu'il était possible d'effacer à force de patience et de persévérance.

Mais toute chose a une fin. Il y a dix ans, le Gangréné, Élu de Talona, fonda un cercle de druides malfaisants dans la partie occidentale de la forêt de Rawlin. Le cercle de Leth lutta contre le pouvoir grandissant des seigneurs putrides et parvint, dans un premier temps, à contenir le Gangréné dans l'ouest ; mais voilà deux ans, le Gangréné imagina une arme terrible — la putréfaction de Talona. Il pervertit une poignée de druides de Leth capturés par ses troupes et en fit des seigneurs putrides à sa solde. Grâce à eux, il recruta des centaines de volodnis et les contamina par la putréfaction de Talona. En 1371 CV, à l'Hiver fatal, il lança son armée de putréfiés contre la forteresse du Nentyarch et chassa le cercle de Leth hors de la forêt de Rawlin.

Dun-Tharos est toujours une forteresse sylvestre mais les arbres qui la composent sont morts désormais, et ne tiennent plus que par la sorcellerie maléfique du Gangréné. Ses créatures rôdent par centaines à travers les ruines de l'ancienne capitale du Narfell, prêtes à bondir et à tuer au moindre signe. Ses guerriers putréfiés ont massacré la petite communauté de Valdender il y a deux mois à peine, et des bandes de maraudeurs volodnis harcèlent les bourgs claniques et les fermes isolées au sud de la forêt. Dun-Tharos est redevenue un lieu de mort et de folie, comme autrefois.

La tour de Clymph

Ce château, qui fut jadis défendu par d'orgueilleuses fortifications, n'est plus qu'un amas de ruines depuis fort longtemps. Il fut bâti voilà près de cinq cents ans par un redoutable sorcier du nom de Clymph — auquel on attribue également la tour de Troiscimes, car les deux édifices ont une architecture similaire et datent approximativement de la même époque. Personne n'est plus retourné à la tour de Clymph depuis des décennies, cependant, car les habitants de la région la croient maudite suite à quelque blasphème de son légendaire bâtisseur.

La meilleure histoire — celle qui revient le plus fréquemment, en tout cas — fait de Clymph un puissant démoniste, versé dans les arts interdits du vieux Narfell. Rêvant de se tailler un royaume dans le Grand-Val à la tête d'une armée démoniaque, il aurait fait construire ce château pour y loger ses créatures et en aurait imprégné chaque pierre avec une magie répulsive, transformant ainsi tout l'édifice en un vaste *cercle magique*. Il aurait ensuite lancé un sort de *portail* permanent ouvrant directement sur l'Abysse. Malheureusement, Clymph n'aurait pas réussi à maîtriser les hordes démoniaques qu'il avait invoquées et il aurait été dévoré par ses propres créatures ; son piège, toutefois, aurait fonctionné et les démons se seraient retrouvés emprisonnés dans

la tour. Leur seule issue serait un *portail* menant à la tour de Troiscimes — scellé, naturellement. Il resterait des dizaines, peut-être des centaines de démons piégées dans l'édifice bâti par Clymph des siècles auparavant.

Aujourd'hui, les rares personnes ayant osé s'approcher des ruines rapportent qu'elles rougeoient dans la nuit et que des ronflements de brasiers invisibles s'échappent de sous les pierres. Même les aventuriers les plus hardis préfèrent se tenir à bonne distance de cet endroit maudit.

La tour de Troiscimes

Cette tour en ruine aurait également été fondée par le légendaire Clymph. Trois flèches de pierre s'élèvent de sa large base. Elles se seraient écroulées depuis longtemps sans le réseau serré de plantes grimpantes qui maintient chaque élément en place. Si ces plantes devaient mourir pour une raison ou pour une autre, il est certain que l'ensemble s'effondrerait aussitôt. De loin, les ruines couvertes de lierre évoquent une main géante à trois doigts dressée au milieu de la forêt de Rawlin.

La tour est entretenue par un petit groupe de druides, héritiers directs d'un ordre de gardiens fondé par le Nentyarch voilà plusieurs centaines d'années. Au sommet de la flèche nord s'ouvre un *portail* qui mène en plein cœur de la tour de Clymph. Chaque Fête de la lune, les druides pratiquent un rituel pour maintenir le *portail* scellé, empêchant ainsi la libération des démons. Tous ne sont pas nécessairement convaincus de la véracité de la légende, mais aucun ne voudrait courir le risque de manquer à son devoir.

Les druides de Troiscimes se montrent extrêmement méfiants vis-à-vis des étrangers. Pour rien au monde ils ne laisseraient pénétrer qui que ce soit dans la tour ; ils auraient bien trop peur de déclencher par inadvertance l'ouverture du *portail* et de lâcher les démons de l'Abysse sur le Grand-Val.

La tour du Fauconuit

Le voyageur téméraire qui, venant du Narfell, longe la forêt de Rawlin vers le sud-est à la recherche de contrées plus hospitalières finit tôt ou tard par déboucher sur la Tour du Fauconuit. Il ne la reconnaît pas forcément tout de suite, car il s'agit en réalité d'un chêne gigantesque — culminant à près de 30 mètres — dont les branches soutiennent tout un ensemble de plates-formes en corde et en rondins.

Cette demeure inhabituelle est celle de Hensoï (NB, humain (m), Dru12 de Sylvanus), qui, à tort ou à raison, passe pour le druide le plus cordial de tout le Grand-Val. Comprenez par là qu'il ne se cache pas aussitôt qu'il aperçoit des étrangers, et qu'il ne les chasse pas avant même de leur avoir laissé une chance de se présenter. Hensoï nourrit tous les oiseaux de la région et certains jours, la tour du Fauconuit prend quasiment des allures de volière. Les rapaces locaux aiment également s'y reposer...

Sans être véritablement expansif, Hensoï se montre généralement disposé à discuter avec des étrangers, ce qui suffit à le distinguer de la plupart des autres druides de la région. Sous des dehors bourrus, c'est un cœur tendre ; confronté à de braves gens dans le besoin, il fait de son mieux pour les aider — sans pour autant cesser de ronchonner du début à la fin !

Lorsqu'il est en difficulté, il envoie ses oiseaux appeler à l'aide à travers le ciel. Les druides et les rôdeurs des environs connaissent ce signal et, dès qu'ils l'entendent, se précipitent jusqu'à la tour. Hensoï a beau se montrer trop amical envers les inconnus, il reste l'un des leurs et ils ne sauraient tolérer qu'il lui arrive du mal.

Le peuple du Grand-Val

Les Grand-Valiens sont des gens honnêtes, durs à la peine, qui ne demandent qu'une chose — que le reste du monde les laisse tranquilles. De ce point de vue, d'ailleurs, ils sont comblés, tant il est vrai que peu de voyageurs trouvent des motifs de venir les déranger. Sans la Grand-Route qui relie Uthmere à l'orient, la région ne connaîtrait pratiquement aucun trafic.

On trouve dans la population du Grand-Val un mélange d'origines chondathiennes, nares, theskiennes et, plus récemment, impilfuriennes. C'est dans les bourgs claniques que l'on trouve les plus anciennes familles du pays, celles où le sang nar demeure le plus visible. Les Grand-Valiens accordent peu d'importance aux origines raciales ou ethniques — un bon voisin est un bon voisin. Les vieilles familles ne font pas toujours bon ménage avec les nouveaux propriétaires impilturiens qui s'enfoncent dans la vallée à l'est d'Uthmere, découvrent des terres inviolées et se croient libres de s'y établir à leur guise ; cela a pu donner lieu à des incidents, parfois meurtriers. Cependant, la plupart des colons impilturiens s'appliquent à fonder des domaines qui n'empiètent pas sur les possessions des autres Grand-Valiens.

Les Grand-Valiens s'habillent très simplement, en fonction du climat. Ils portent du lin filé à la maison en été et du cuir et de la fourrure en hiver. S'il est rare que le soleil atteigne le sol dans les grandes forêts, les frondaisons assurent à leurs habitants une protection très efficace — contre la neige en hiver, la chaleur en été et la pluie le reste du temps !

Races et cultures

Autrefois, le Grand-Val était occupé par des elfes sauvages, des elfes des bois, des volodnis et probablement par d'autres races. Aujourd'hui, il reste peu de traces de leur présence entre les deux forêts. Voilà bien longtemps que ce pays est devenu un territoire des hommes. Les premiers à s'installer dans la région furent des colons qui fuyaient la destruction de l'antique Jhaamdath, quelque mille six cents ans auparavant. Ils tombèrent sous la coupe impitoyable de l'empire de Narfell. Lorsque ce dernier fut détruit à son tour, à l'issue de la guerre contre le Raumathar, les habitants du Grand-Val se retrouvèrent brusquement libres et indépendants. Et depuis, ils mettent un soin jaloux à éviter toute domination étrangère.

Les Grand-Valiens sont presque exclusivement humains. Seule exception, en dehors du visiteur occasionnel : les petites communautés non-humaines qui se sont établies à Uthmere, unique ville de la région à pouvoir revendiquer le statut de « civilisée ». Dans les régions sauvages à l'est du Grand-Val, ce mot est synonyme de « faible » et « sans valeur », avec des nuances de connivence et de tromperie ; son usage débouche très souvent sur une bagarre générale.

Si les Grand-Valiens ne sont guère affables vis-à-vis des étrangers, ils ne sont pas beaucoup plus aimables les uns avec les autres. Ils vivent surtout en clans fermés, dans de minuscules enclaves disséminées à travers la campagne et la forêt. La langue régionale est le damarien — legs de l'antique Narfell —, mais l'héritage culturel nar est tombé dans l'oubli depuis longtemps. Les « vieux » Grand-Valiens descendent des Chondathiens venus s'implanter dans la région voilà plus d'un millier d'années, tandis que les « nouveaux » sont généralement d'anciens Impilturiens venus coloniser la partie occidentale du Grand-Val plusieurs siècles auparavant. Le cercle de Leth est la seule force unificatrice du pays. Sans la hiérarchie druidique, les deux cultures qui cohabitent dans le Grand-Val s'entredéchireraient joyeusement.

vie et société

Hors de la cité portuaire d'Uthmere, on ne rencontre guère que trois catégories de Grand-Valiens : les cultivateurs, les éleveurs, et enfin les druides et les rôdeurs. La plupart des cultivateurs vivent sous les arbres de la partie occidentale du Grand-Val. Beaucoup sont d'origine impilturienne. Ils cultivent surtout des céréales comme le blé ou le maïs, suffisamment vigoureuses pour endurer les bourrasques de printemps et les gelées précoces. En règle générale, ils en récoltent suffisamment pour en revendre aux marchands de passage ou faire du troc avec leurs voisins afin de se procurer des produits de première nécessité. La plupart des fermes du Grand-Val hébergent une ou deux familles.

Les éleveurs laissent leurs troupeaux de chèvres ou de moutons en liberté dans les plaines du centre et de l'est. Ils habitent souvent des huttes rudimentaires aux pierres jointes avec de la boue séchée, à moitié enfouies à flanc de colline pour échapper aux rafales hivernales. Appartenant souvent aux « vieux » Grand-Valiens, ils cohabitent en clans de cinq à dix familles.

Les rôdeurs et les druides patrouillent dans la forêt, tenant les étrangers à distance et protégeant leurs arbres bien-aimés. Ils écartent les voyageurs égarés qui, sans cela, pourraient s'aventurer sur des territoires dont ils ignorent tout. En revanche, ils se montrent impitoyables envers ceux qui s'en prennent délibérément à la forêt ; les bûcherons, notamment, qui ne travaillent dans le Grand-Val qu'au prix de grands risques personnels.

Les rôdeurs comme les druides aiment dormir à l'abri des frondaisons de la forêt de Rawlin ou de la forêt de Léthyr. Lorsqu'ils voyagent, ils acceptent de passer une ou deux nuits à la belle étoile mais préfèrent éviter de rester trop longtemps à découvert. Ces serviteurs du Nentyarch vivent principalement de chasse et de cueillette. S'il leur arrive parfois de réclamer le gîte ou le couvert auprès d'un paysan, ils s'attachent généralement à ne pas déranger la vie des habitants du Grand-Val.

Économie

Uthmere est la seule véritable entité économique du Grand-Val. Le seigneur local y bat une monnaie qui dépasse rarement les limites de la ville. Dans la campagne, les gens préfèrent le troc à la monnaie. Comme le dit la sagesse populaire : « L'argent s'égare trop facilement. » La principale ressource d'Uthmere vient des droits de mouillage réclamés aux navires marchands qui utilisent son port. Il s'agit ni plus ni moins d'un droit de péage pour la Grand-Route, dont la seule voie d'accès depuis la côte passe directement par Uthmere.

Les habitants des terres sauvages produisent des herbes, des ingrédients alchimiques et des produits d'artisanat en bois de la meilleure qualité. Mais le Grand-Val n'a pas de mines, et les seules forges se trouvent à Uthmere, Bézentil et Kront. Hormis quelques pièces très simples, comme les clous ou les fers à cheval, tous les autres objets et outils en fer ou en métal doivent être importés.

Loi et maintien de l'ordre

Uthmere est régie par un code législatif inspiré des lois de la couronne impilturienne. Il n'existe pas de garde de la ville à proprement parler, c'est la garnison qui fait directement respecter la loi. La plupart des affaires sont instruites par un magistrat désigné, mais le seigneur Uthlain rend lui-même la justice dans les cas les plus graves. Uthmere est le paradis des contrebandiers qui trafiquent à destination de l'Impiltur via le bief Oriental. Naturellement, les Maîtres de l'Ombre de Telflamme brûlent de s'assurer le contrôle de ce commerce illicite.

Hors d'Uthmere, le Grand-Val demeure essentiellement une contrée sauvage. La plupart des gens s'interdisent de voler ou d'injurier leurs voisins, mais dans le cas contraire, la seule justice à attendre est celle qui s'administre à la pointe de l'épée. Rares sont ceux qui s'aventurent hors de chez eux sans emporter une arme, ne serait-ce qu'un bâton ou un gourdin. Quant au voyageur qui s'enfonce dans les terres sauvages, il est bien avisé de se munir d'une épée ou d'un arc long, pas tant à cause des bandits et des maraudeurs, qui ne sont pas si nombreux, que par crainte de croiser la route de quelque prédateur ou bête féroce. Seule une personne « civilisée » envisagerait de cheminer dans le Grand-Val sans une arme solide à son côté.

Loin d'Uthmere, la justice est expéditive ou inexistante. Les malfaiteurs pris sur le fait sont punis sans attendre. Le châtiment traditionnel des criminels consiste à les ficeler dans les hautes branches d'un arbre, où ils attendront de mourir de soif ou d'être dévorés par une bête sauvage. Il n'est pas rare de voir un squelette blanchi par le soleil, suspendu à un arbre à la lisière de la forêt ; ce spectacle macabre offre l'avantage de faire réfléchir ceux qui envisageraient de troubler la quiétude du Grand-Val.

Défense et art de la guerre

Voilà des siècles que personne n'a tenté d'envahir le Grand-Val. Certes, la Grand-Route pourrait constituer une voie d'invasion thayenne vers les territoires plus à l'ouest, mais le Grand-Val se trouve à des centaines de kilomètres de Thay et même les Magiciens Rouges éprouveraient quelques difficultés à soutenir une armée à une telle distance. Une armée d'invasion qui voudrait traverser le Grand-Val, cela dit, ne rencontrerait probablement aucune résistance de la part de ses habitants pour peu qu'elle reste sur la Grand-Route ; si elle prétendait s'enfoncer dans l'une ou l'autre des forêts, cependant, elle devrait affronter la colère du Nentyarch et du cercle de Leth.

En dehors d'une folle envie d'agrandir son territoire, on voit mal ce qui pourrait pousser une quelconque nation étrangère à vouloir s'emparer du Grand-Val. Les seules ressources du pays

sont à chercher dans ses forêts, et les risques entraînés par leur exploitation seraient ridiculement élevés. Il est beaucoup plus simple, plus sûr et moins coûteux de marchander directement avec les Grand-Valiens. Leurs voisins l'ont bien compris, et depuis des années.

Toutefois, l'apparition du Gangréné et de ses seigneurs putrides dans la citadelle noire de Dun-Tharos fait peser aujourd'hui une menace réelle sur le pays. Les seigneurs putrides de Talona commandent une armée de sylvaniens, de volodnis et d'animaux putréfiés suffisamment importante pour balayer l'ensemble des terres à l'est d'Uthmere. Seule la vigilance du cercle de Leth les tient à distance, et tôt ou tard, cette vigilance sera prise en défaut.

Les Grand-Valiens ont eu un aperçu suffisant de la flétrissure pour comprendre que leurs terres et leurs vies sont menacées par la puissance néfaste des forêts du nord. Pour la première fois de mémoire d'homme, les chefs de clans des combes de l'est se préparent à la guerre. Les pisteurs nentyars portent des messages de bourg en bourg, de ferme en ferme. Chaque bourg ne peut guère réunir qu'une maigre milice d'une douzaine d'hommes, mais il en existe une petite centaine et les druides espèrent les toucher tous grâce à l'appel aux armes du Nentyarch. Seule une menace imminente et générale comme celle que représente l'armée du Gangréné pouvait amener les Grand-Valiens à rompre leur isolement et à oublier leurs différends. Sous la conduite du cercle de Leth, ces hommes et femmes déterminés pourraient bien constituer une armée redoutable.

Religion

Les citoyens d'Uthmere vénèrent la plupart des divinités du panthéon faerûnien. Cependant, les plus populaires demeurent celles qui sont adorées dans le reste de la vallée : Chauntéa, Eldath, Mailikki et Sylvanus (quoique le culte de Tyr soit également très répandu), avec une légère préférence pour Eldath, en raison de son association avec les eaux qui ruissellent hors de la forêt et coulent jusqu'à la mer. La Maison de l'Ombre du Maître (ouverte récemment et en secret dans un bâtiment anonyme au cœur de la rue la plus pauvre de la ville) est la branche locale des Maîtres de l'Ombre. Ces derniers ont déjà mis en place — avec succès — leur stratégie de recrutement auprès des enfants pauvres. Mask est très satisfait.

Chauntéa, Mailikki et Sylvanus sont vénérés dans l'ensemble du pays. Les Grand-Valiens sont conscients que, en dépit de leur solitude apparente, ils sont constamment entourés de leurs divinités de prédilection — rien que des dieux de la nature. Les paysans qui travaillent aux champs adorent Chauntéa. Les druides et les rôdeurs lui préfèrent Sylvanus, mais Mailikki le suit de près. Les femmes, en particulier, aiment faire appel à sa douceur lorsqu'un habitant de la vallée est dans le besoin. Les gens qui vivent le long du Grand Fleuve Imphras ou sur les rives du bief Oriental vénèrent généralement Eldath.

Aventuriers

L'aventurier qui parcourt une carte de Faerûn passe fréquemment sur le Grand-Val sans même s'y arrêter. La réputation du Nentyarch et de ses serviteurs n'est plus à faire, et les dangers des forêts qu'ils défendent sont bien connus. Pourtant, le Grand-Val ne manque pas d'intérêt : il y a des ruines elfiques à explorer, des monstres à pourfendre et des communautés terrorisées à défendre. Mais tôt ou tard, les héros en mal d'exploits devront se confronter au cercle de Leth. S'ils ne prennent pas garde aux endroits où ils vont ou aux défis qu'ils relèvent, ils auront certainement des problèmes — peut-être même mortels — avec les gardiens du Grand-Val.

Le voyageur qui se lance dans la traversée du Grand-Val doit se préparer à serrer les dents. Selon le temps qu'il fait, il faut compter quinze à vingt jours de marche rapide pour remonter la Grand-Route d'Uthmere à Kront ; sur l'ensemble du trajet, il aura de la chance s'il passe trois ou quatre nuits à l'auberge ou chez un fermier. Les Grand-Valiens tolèrent rarement un étranger sous leur toit. Qu'il s'agisse d'un gredin ou d'un héros engagé dans une noble quête pour sauver Faerûn, peu importe ! Il faut commencer par gagner leur confiance et leur amitié, et ce n'est pas une mince affaire.

Histoire et politique

Le Grand-Val n'a pas d'existence politique. Ses frontières ne sont définies que par celles de ses voisins, ainsi que par la volonté du cercle de Leth de protéger ses forêts. Il n'a aucun gouvernement national, et ses habitants s'en trouvent fort bien. Les deux personnes qui pourraient éventuellement revendiquer la maîtrise du pays si l'envie leur en prenait sont Uthlain, seigneur d'Uthmere, et le Nentyarch.

Mais Uthlain a suffisamment de difficultés à régner sur sa ville, en particulier depuis que les Maîtres de l'Ombre sont venus s'y installer. Même s'il essayait d'étendre son autorité hors de ses remparts, les habitants des terres sauvages lui riraient au nez. Certains de ses conseillers lui suggèrent bien de soumettre le reste du Grand-Val par la force, mais le seigneur d'Uthmere ne veut pas en entendre parler. Il sait que les chefs de clans et les fermiers se tourneraient vers le Nentyarch et que le pays serait bientôt en proie à la guerre civile. Malgré les ambitions qu'il nourrit à l'égard de sa ville — et, par extension, du reste du Grand-Val — il ne tient pas à noyer les forêts dans le sang.

Quant au Nentyarch, il exerce déjà toute l'autorité qu'il peut souhaiter par le truchement du cercle de Leth et il n'a aucunement l'intention de devenir un roi-druide. Ses responsabilités lui suffisent amplement. À quoi bon s'embarrasser des mille tracas quotidiens de la gouvernance ?

Histoire du Grand-Val

Le Grand-Val a connu peu de perturbations depuis qu'il a échappé au contrôle de l'antique Narfell. Toutefois, des événements récents ont conduit les Grand-Valiens à se demander si leur chance insolente ne commençait pas à donner des signes de fatigue...

–970 Le Nentyarch de Tharos construit sa capitale à Dun-Tharos et forge la *couronne de Narfell*. Il entame une campagne de grande envergure pour unifier l'ensemble des royaumes nars sous son autorité.

–946 Les armées du Nentyarch rasent Shandaular, la capitale d'Ashanath ; tous les royaumes nars sont désormais unifiés.

–900 Les Raumviriens fondent le royaume de Raumathar, avec Château-Hiver comme capitale.

–160 *Année du Géant de pierre.* Le Narfell et le Raumathar s'éliminent l'un l'autre. Dun-Tharos et Val-Murthag sont rasées.

543 *Année de la Lyre.* Uthmere est fondée par le seigneur Uthmere de Dilpur.

722 *Année de la Dernière chasse.* Le grand druide de Leth prend le titre de Nentyarch et bâtit un nouveau château druidique au cœur des ruines de Dun-Tharos.

888 *Année des Douze dents.* Clymph l'ensorceleur érige la tour démoniaque qui porte son nom.

890 *Année de l'Arbre incandescent.* Clymph bâtit la tour de Troiscimes. Peu après, il est tué par les démons de son propre château.

1095 *Année de la Danse de l'aube.* Le capitaine Imphras réunifie les grandes cités du bief Oriental pour fonder une nouvelle nation : l'Impiltur.

1244 *Année du Château insensé.* Le seigneur Elphras d'Impiltur fait bâtir un château à proximité du Grand Galgal ; peu après, le château est mystérieusement abandonné et le seigneur Elphras disparaît sans laisser de traces.

1338 *Année du Voyageur. La Chèvre battue par les vents* est construite près des anciennes bornes de pierre à Bézentil. Une petite bourgade ne tarde pas à se constituer tout autour.

1359 *Année du Serpent.* Szass Tam permet à la horde tuigane de traverser le Thay pour attaquer la Rashéménie. Des milliers de réfugiés franchissent le lac Cendrane. Certains poussent en direction d'Uthmere et s'établissent le long de la Grand-Route. Aujourd'hui encore, les descendants de ces réfugiés sont désignés par les Grand-Valiens sous le nom de « nouveaux venus ».

1362 *Année du Heaume.* Le Gangréné apparaît dans la forêt de Rawlin.

1364 *Année de la Vague.* Le seigneur Uthlain hérite du trône d'Uthmere. Le décès de son père Uthrain dans un accident de chasse est d'abord attribué aux rôdeurs de la forêt de Léthyr, mais l'enquête d'un groupe d'aventuriers fait apparaître qu'il a été orchestré en réalité par des agents des Maîtres de l'Ombre, afin de déstabiliser la ville.

1368 *Année de la Bannière.* Une étrange épidémie se répand dans la forêt de Léthyr, ravageant le cerveau de nombreux sylvaniens et les réduisant à l'état de vulgaires végétaux.

1370 *Année de la Chope.* Un groupe d'aventuriers pénètre dans la Tour de Clymph dans l'espoir d'éradiquer ses démons. On n'entend plus jamais parler d'eux.

1371 *Année de la Harpe sans corde.* L'armée du Gangréné s'empare de Dun-Tharos et oblige le Nentyarch à se réfugier à Yeshelmaar.

1372 *Année de la Magie sauvage.* Année en cours. Les seigneurs putrides de Talona rassemblent une immense armée de putréfiés afin d'écraser le cercle de Leth et de raser le Grand-Val.

Gouvernement

Le gouvernement d'Uthmere est une monarchie héréditaire. Le premier dirigeant de la ville fut son fondateur, le seigneur Uthmere, riche armateur dilpurien qui croyait avoir découvert la voie d'accès idéale vers le Faerûn oriental. C'est lui qui lança la construction de la Grand-Route, laquelle ne fut achevée que sous le règne de son petit-fils.

Hélas, les plans du seigneur Uthmere pour faire de sa ville le joyau du bief Oriental ne devaient jamais se concrétiser. Et en dépit de tous les efforts, ses successeurs ne parvinrent pas davantage à insuffler à ce beau rêve la vie qui lui manquait. Il y a deux raisons à cela. D'abord, le reste du pays n'a jamais manifesté beaucoup de sympathie pour le projet ; ensuite, Uthmere souffre de la concurrence de Telflamme, mieux placée qu'elle, quoique notoirement corrompue par les Maîtres de l'Ombre.

Le Grand-Val lui-même n'a pas de gouvernement. Hors d'Uthmere, la seule autorité qui soit reconnue est celle du Nentyarch, le chef du cercle de Leth. Il a acquis sa position en s'affirmant comme le druide le plus puissant et le plus éminent de la région. Il occupera ce poste honorifique jusqu'à ce qu'un autre druide le surpasse, qu'il décide de se retirer ou que la mort l'emporte.

Dans le Grand-Val, la politique se résume à ceci : le Nentyarch donne ses consignes aux druides, qui en avisent les chefs de clans et les fermiers. Ensuite, chacun fait ce qu'il veut. Les chefs de clans ne sont pas pour autant des autocrates ou des tyrans ; ils règnent peut-être en maîtres sur leur maisonnée, mais avec l'assentiment de leurs sujets. Les pisteurs nentyars ou les druides de Leth font souvent office d'arbitres impartiaux lorsque des chefs de clans voisins sont en litige.

Ennemis

Malgré leur absence de ressources naturelles traditionnelles et le fait que leurs terres soient principalement des friches arides, le Grand-Val et ses protecteurs druidiques comptent tout de même quelques ennemis qu'il convient de signaler.

Les démons des anciens jours

Les dirigeants de l'antique Narfell n'avaient pas bâti leur empire sur leurs qualités de chefs ou leurs talents diplomatiques, mais en passant des pactes avec des démons qui s'engageaient à les servir. En fin de compte, tous les pouvoirs de leurs abominables alliés ne purent empêcher leur défaite. Quand les seigneurs du Narfell disparurent, bon nombre de leurs serviteurs démoniaques s'enfuirent dans les recoins les plus sombres de la forêt. Certains y demeurèrent cachés pendant des siècles, dormant d'un sommeil sans rêve en attendant que le Narfell renaisse de ses cendres.

Quinze siècles se sont écoulés depuis et cependant beaucoup de ces démons, incapables de se réveiller, dorment toujours sous les frondaisons de la forêt de Rawlin et dans les combes de la forêt de Léthyr.

De temps à autre, un chasseur de trésors malchanceux découvre une ruine ancienne et, en fouillant sous les vieilles pierres, trouble le sommeil d'un démon d'autrefois. Le Nentyarch est bien conscient de la menace, mais il ne veut pas courir le risque de traquer les démons

Illustration de Sam Wood

Un seigneur putride guette l'occasion de frapper

oubliés. Certains sont trop puissants ; lui-même ne serait pas sûr de parvenir à les vaincre.

Les pisteurs nentyars montent donc la garde autour des sites dangereux, afin de s'assurer que personne n'en approche, mais leur guerre incessante contre les seigneurs putrides et l'imminence du raid des Qu'encestas compliquent singulièrement leur mission. Le cercle de Leth ne peut pas avoir l'œil partout, et il est à craindre que les envahisseurs mettent à jour et libèrent quelques démons.

LES QU'ENCESTAS

Les Qu'encestas appartiennent à l'une des tribus les plus turbulentes du Narfell. Jamais rassasiés de pillage et de carnage, ils n'ont de cesse de harceler leurs voisins et se font régulièrement tailler en pièces par la force combinée des autres tribus. Dernièrement, ils ont décidé de changer d'objectif et de tourner leur regard avide en direction du Grand-Val.

Sous le commandement du chef Heara (CM, humaine (f), Barb11/Rou2), les Qu'encestas se regroupent pour la guerre. Leurs préparatifs n'ont pas échappé à la tribu des Dag Nost, qui vit dans les plaines méridionales du Narfell. Toutefois, les Dag Nost n'ont rien à redouter dans l'immédiat — cette fois, c'est le Grand-Val que visent les Qu'encestas. Quand ils seront prêts, le chef Heara compte les emmener plein sud à travers la partie la plus étroite de la forêt de Rawlin, pour déboucher sur le Grand-Val à la hauteur de Bézentil.

Sur leur chemin, les barbares qu'encestas devraient croiser la route des armées putréfiées du Gangréné. Heara et ses guerriers ignorent presque tout des seigneurs putrides de Talona, car les tribus s'enfoncent rarement si loin dans le sud. Inversement, les seigneurs putrides prêtent peu d'attention aux barbares des plaines au nord de la forêt de Rawlin. La confrontation promet d'être brutale — à moins que le Gangréné ne choisisse de s'écarter pour laisser les Qu'encestas déferler sur le Grand-Val, ou pire encore, ne leur propose de nouer une alliance.

cités et sites importants

Le Grand-Val ne compte qu'une cité d'importance : Uthmere. Les autres agglomérations ne sont que des bourgades ou des hameaux, regroupant généralement moins d'une vingtaine de personnes. La majeure partie de ces petites communautés sont disséminées le long de la Grand-Route. Parmi elles, seules Bézentil et Kront méritent l'appellation de villes. Les Grand-Valiens les considèrent comme un mal nécessaire, ne serait-ce que parce que leur présence le long de la route empêche les étrangers de s'égarer dans les bois.

Bézentil (hameau)

Bézentil est la seule agglomération de quelque importance entre le commencement et la fin de la Grand-Route, la seule qui mérite d'être mentionnée sur plus de 160 km dans n'importe quelle direction. Elle se signale par une série de dix pierres, de la taille approximative d'un nain, échelonnées régulièrement le long de la route à 3 mètres d'intervalle. L'endroit a toujours été un lieu de rencontre, mais le bourg lui-même est relativement récent. Il y a seulement quarante ans, aucune maison ne se dressait là et il n'y avait pas âme qui vive à des dizaines de kilomètres à la ronde.

La seule activité économique de Bézentil est le commerce avec les voyageurs de passage. Les caravanes y font souvent une halte. Les habitants de la région y apportent leur production — objets artisanaux en bois finement ouvragés, herbes rares, fruits et légumes, fourrures, peaux — qu'ils proposent en échange de biens manufacturés comme des armes ou des outils. Car les Grand-Valiens font d'excellents paysans et forestiers, mais ils n'ont guère le goût de la mine ou du travail des métaux.

Les bornes

Les bornes de pierre qui longent la route dégagent en permanence une aura persistante de l'école d'Invocation. À l'instant précis de l'équinoxe de printemps et de l'équinoxe d'automne, les sorts dont elles sont imprégnées reviennent brusquement à la vie. Quiconque s'avance alors le long de la route et touche chaque borne l'une après l'autre est instantanément transporté, avec toutes ses possessions, vers un site identique dans la lointaine Kara-Tur.

La Grand-Route était autrefois la principale voie d'échange entre Faerûn et les pays d'Orient, mais c'était il y a bien longtemps, à l'époque où les elfes étaient les seuls humanoïdes vivant dans le Grand-Val. Aujourd'hui, les seules traces qui témoignent de leur présence sont une poignée de ruines disséminées à travers le pays — et cette succession de bornes.

Le cercle de Leth garde jalousement ce secret. Si la véritable nature des bornes venait à être connue, la Grand-Route redeviendrait une artère très fréquentée entre Kara-Tur et le reste de Faerûn. Or, les druides tiennent à leur tranquillité ; ils sont prêts à beaucoup de choses pour éviter un déferlement de caravanes au fond de leur vallée.

Une des bornes de Bézentil

Illustration de Matt Faulkner

Bon nombre de marchands, bien entendu, seraient disposés à payer une fortune pour un renseignement pareil. Un tel *portail* leur permettrait d'ouvrir de nouvelles routes commerciales avec l'Orient en s'épargnant tous les dangers des désolations Sans Fin.

Principaux commerces

On ne trouve à Bézentil qu'une poignée de commerces. Leurs propriétaires sont les Grand-Valiens les plus amicaux et les plus ouverts à l'est d'Uthmere.

Le bâtiment le plus imposant est le comptoir d'échange, tenu par Abrihando Strick (LM, humain (m), GdP6) et son épouse Gennia (LN, humain (f), GdP3). Le voyageur peut y vendre ou y acheter pratiquement n'importe quel article ordinaire d'une valeur ne dépassant pas 25 po. Attention toutefois, étant le seul négociant à des centaines de kilomètres à la ronde, Strick ne se gêne pas pour pratiquer des tarifs deux fois supérieurs à la normale.

Mimor Katan (NB, humain (m), GdP4) et sa famille tiennent *La Chèvre battue par les vents*, une petite auberge proposant le gîte et le couvert. Les chambres y sont pour le moins « rustiques », mais l'auberge en compte une demi-douzaine et les tarifs sont raisonnables. Par une nuit d'hiver, une chambre au sol de terre battue avec un feu dans la cheminée est toujours plus douillette qu'une simple couverture à flanc de colline. La nourriture de Katan tient bien au corps et sa bière est excellente, mais la spécialité de la maison est surtout une excellente liqueur baptisée « feuille dorée ».

L'an dernier, une écurie de louage s'est installée à proximité de *La Chèvre battue par les vents*. Pour quelques pièces d'argent, le voyageur fatigué peut y faire reposer, manger et soigner sa monture. Cassilla Fen (NB, humaine (f), Exp7), la propriétaire, est également charron et réussit des miracles avec les carrioles les plus endommagées. Son installation a été une véritable bénédiction pour les caravanes, sans compter que ses tarifs sont très raisonnables.

♛ **Bézentil (hameau)** : traditionnel ; alignement LN ; limite 100 po ; ressources 620 po ; population 124 ; isolé (humains 96%, demi-elfes 3%, elfes 1%).

Autorités : Kassantra Mufdan, LN, humaine (f), Nob6 (chef du conseil local).

Personnalités : shérif Trag Finstek, N, humain (m), HdA9 (le seul représentant de l'ordre à plein temps de la ville) ; Cassilla Fen, N, humaine (f), Exp7 (tenancière de l'écurie de louage) ; Abrihando Strick, LM, humain (m), GdP6 (tenancier du seul magasin).

Milice : HdA6, HdA5, HdA4 (×2), HdA3 (×2). *Autres personnages :* Dru4, Gue4, Gue3, Gue2 (×2), Gue1 (×3), Mag7, Prê4, Rôd9, Rôd4, Rôd3, Rôd1 (×3), Rou5, Ade5, Ade2, Exp7, Exp3 (×3), Exp2 (×2), Exp1 (×3), GdP6, GdP5, GdP4, GdP3 (×3), GdP2 (×7), GdP1 (×62), HdA2 (×2), HdA1 (×7), Nob4, Nob3, Nob1 (×2).

La colline d'Evrelthed

À quatre jours de voyage à l'est d'Uthmere plus une demi-journée de marche à l'écart de la Grand-Route, on trouve la ferme d'Evrelthed Northol (LB, humain (m), Gue2/Exp3). Evrelthed, son épouse, ses quatre fils, son frère et la famille de son frère y vivent en bonne intelligence. Cette petite communauté de onze personnes abritée dans une combe discrète, à des kilomètres de son plus proche voisin, est représentative de toutes ces maisons isolées dispersées à travers le Grand-Val. Contrairement à la plupart des contrées colonisées, où chaque parcelle de terre arable appartient à quelqu'un, le Grand-Val offre de vastes étendues de terrain vierge que n'importe qui peut revendiquer — à condition de pouvoir endurer les rigueurs du climat, la menace des bêtes féroces et le poids de la solitude.

Evrelthed est un homme d'une quarantaine d'années, sec et amer, qui perfectionne depuis plusieurs décennies l'art de maugréer à propos de ses terres et de sa mauvaise fortune. Lui et sa famille hébergent les voyageurs qui ne rechignent pas à passer la nuit dans un cellier de pierre creusé à flanc de colline, à une centaine de mètres de la ferme. Ce n'est peut-être pas un logement bien confortable, mais l'épouse d'Evrelthed, Kalina (LB, humaine (f), GdP3) est la meilleure cuisinière à des centaines de kilomètres à la ronde.

Kront (hameau)

Kront est un minuscule avant-poste à l'intersection de la Grand-Route, de la route Hivernale et de la route de Tammar. C'est le carrefour le plus fréquenté de la région, raison pour laquelle la plupart des Grand-Valiens préfèrent le considérer comme une bourgade theskienne. Mais comme ni le Thesk, ni la Rashéménie, ni le Narfell ne veulent en entendre parler, Kront demeure, par défaut, partie intégrante du Grand-Val.

Kront est un terrain neutre, faisant office de lieu de négoce pour les contrées environnantes. Les marchands de passage apprécient son absence de politique, notamment parce qu'elle se traduit par une absence de taxes ou de droits de péage. Les habitants fournissent biens et services aux voyageurs, mais également à tous les chasseurs et paysans sur des centaines de kilomètres à la ronde ; on vient à Kront se procurer des outils et autres objets qu'on serait bien en peine de fabriquer soi-même. Beaucoup de commerçants s'arrêtent à Kront pour faire une petite halte et finissent par déballer leurs marchandises sur place. Les pêcheurs du lac Cendrane, en particulier, viennent y vendre du poisson frais pour la population locale et du poisson fumé pour les voyageurs.

♛ **Kront (hameau)** : traditionnel ; alignement N ; limite 100 po ; ressources 1 335 po ; population 267 ; isolé (humains 96%, demi-elfes 3%, elfes 1%).

Autorités : seigneur Chinilvur, N, humain (m), Nob8 (personne la plus riche du hameau, descendant d'un noble impilturien qui reçut les terres avoisinantes en fief).

Personnalités : Durtentan Palander, NB, humain (m), Rôd11 (chef des rôdeurs locaux) ; Xander Capstal, NB, humain (m), HdA5 (capitaine de la milice).

Garde de la ville : HdA4, HdA2 (×3), HdA1 (×7). *Milice :* HdA6, HdA5 (×2), HdA4 (×7), HdA3 (×3). *Autres personnages :* Barb3, Bard2, Dru9, Dru6, Dru3, Ens3, Gue3, Gue1, Mag4, Prê5, Prê2, Rôd7, Rôd5, Rôd4, Rôd3, Rôd2, Rôd1 (×2), Rou5, Rou1, Exp7, Exp6, Exp5, Exp4 (×4), Exp3 (×6), Exp2 (×9), Exp1 (×16), GdP6 (×2), GdP5 (×2), GdP4 (×3), GdP3 (×8), GdP2 (×22), GdP1 (×133), HdA3 (×2), HdA2 (×5), HdA1 (×11), Nob6, Nob2 (×2), Nob1 (×2).

Mavalgarde (lieu-dit)

Siège du clan Maval, une famille de fermiers et d'éleveurs durs à la peine, Mavalgarde est emblématique de la douzaine de petits bourgs isolés qui émaillent le centre et l'est du Grand-Val. Farouchement indépendants, obstinément accrochés à leur autosuffisance, les Maval arrivèrent d'Impiltur voilà plus de deux siècles, bien décidés à se tailler un domaine au cœur des terres sauvages. Aujourd'hui, leur bourg abrite une famille étendue d'une cinquantaine d'âmes dirigée par Angheder Maval (CB, humain (m), Gue4/Nob3), vieux grincheux dont le caractère colérique dissimule beaucoup plus de sagesse qu'il n'y paraît.

Mavalgarde se présente comme un simple donjon en pierre, bâti au sommet d'une motte et défendu par une palissade de rondins. Plusieurs habitations grossières au toit de chaume sont construites alentour, à demi enterrées à flanc de colline pour résister aux bourrasques hivernales. Les Maval entretiennent de bonnes relations avec les autres bourgs des environs situés à moins d'une journée de marche, et trois ou quatre fois par an ils se réunissent avec leurs clans pour faire la fête, commercer, trancher des affaires de justice et arranger des mariages.

Valdender (en ruine)

C'est dans le décrochement nord de la forêt de Rawlin, légèrement au nord-ouest de Bézentil, que se trouvent les ruines de la petite communauté de Valdender. Ses habitants avaient coutume de commercer avec les tribus nares les plus ouvertes et maintenaient une trêve tacite avec les autres. Mais il y a deux mois, par une nuit glaciale de Marpenoth, un trio de seigneurs putrides à la tête d'une compagnie de guerriers volodnis putréfiés est sorti de la forêt et a rasé le village. Des quatre cents habitants de Valdender, une douzaine seulement a pu s'échapper. On raconte que bon nombre de cadavres ont été animés pour servir de guerriers morts-vivants dans les armées du Gangréné.

valfougue et val de pointebouche

Le long de la lisière méridionale de la forêt de Léthyr se trouvent deux petites agglomérations rattachées au Grand-Val, à Thesk ou à aucun des deux selon la personne à qui l'on pose la question. Val de Pointebouche se situe à peine à 80 km au nord de Phsant, dans une combe étroite qui s'enfonce sur une trentaine de kilomètres à l'intérieur de la forêt. Le seigneur Abraer Thellame (CB, humain (m), Gue8), ancien aventurier, veille sur le village assoupi depuis le château que lui et ses compagnons débarrassèrent de ses vampires il y a quelques années. Les habitants se considèrent comme des Grand-Valiens, même si le seigneur Abraer tient son titre du conseil de Phsant. Ces considérations territoriales n'ont guère d'importance à leurs yeux ; ils savent la dette qu'ils ont envers Abraer, lequel les a sauvés d'un sort pire que la mort en éliminant le seigneur vampire qui régnait sur le château.

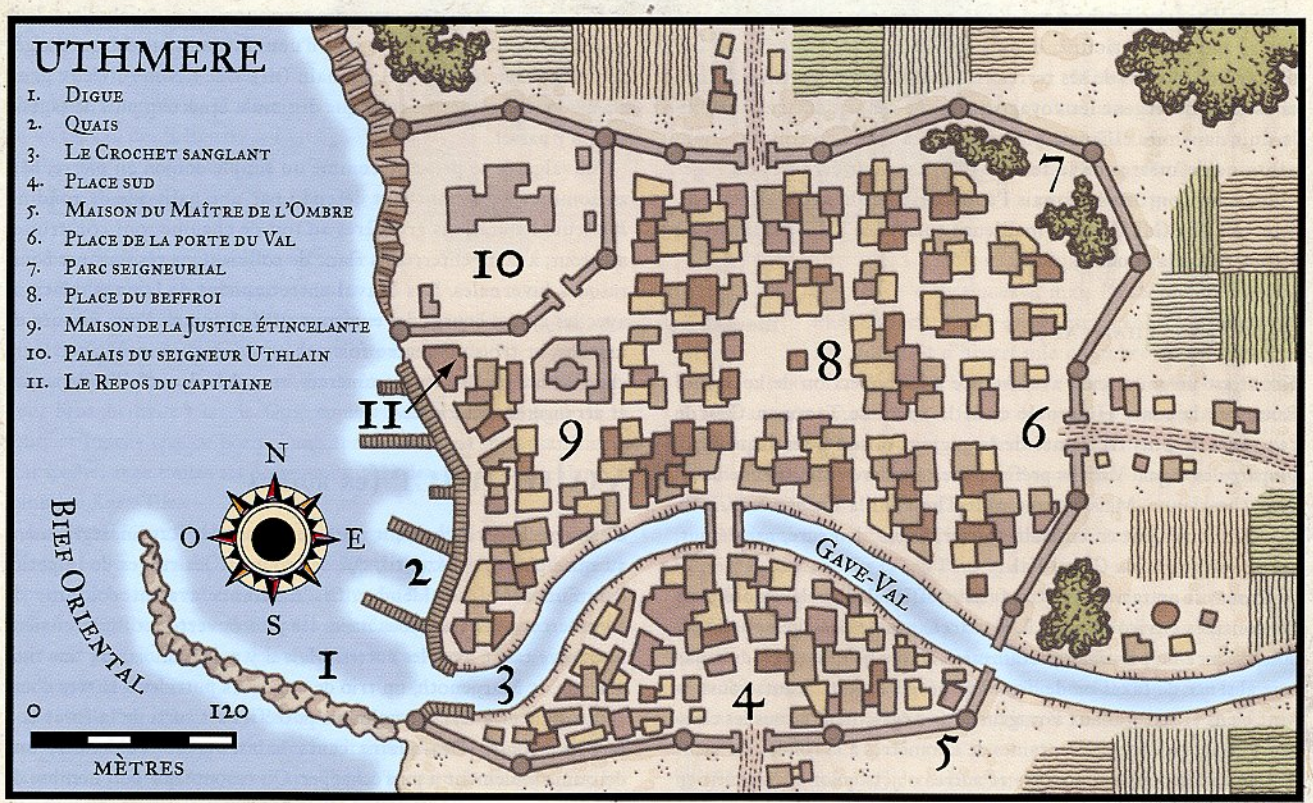
Valfougue se trouve dans un vallon plus ouvert au nord-est de Val de Pointebouche. Ses terres fertiles sont partagées entre plusieurs petits villages réunis sous l'autorité d'un magicien arrogant du nom de Vosthor (NM, guenaudon (m), Mag11). Le val est dirigé depuis toujours par le plus puissant magicien de la région. Vosthor, aventurier et pilleur de tombes notoire, vint déloger le seigneur précédent lorsqu'il eut vent de cette tradition. Il s'appuie sur une bande de brutes et de bandits qui font office d' « agents de police » et de « collecteurs d'impôts ». Jusqu'à présent, les habitants de Valfougue n'ont pas trouvé le courage de se rebeller, mais il leur tarde de trouver un moyen de se débarrasser de Vosthor.

uthmere (grande ville)

Construite à l'endroit où le Gave-Val se jette dans le bief Oriental, Uthmere est incontestablement la ville la plus importante du Grand-Val. La rivière elle-même n'est pas assez profonde pour être navigable, mais une jetée de pierres protège un petit port très animé. Naturellement, les Grand-Valiens des contrées sauvages refusent de considérer que cette « cité » fait partie de leur pays. Inversement, les habitants d'Uthmere n'éprouvent qu'un attachement limité envers le reste du Grand-Val. Comme le dit la sagesse populaire, « Il y a loin d'Uthmere à Kront. »

La majeure partie des habitants d'Uthmere est originaire d'Impiltur, de Damarie ou de Thesk. La ville est dirigée depuis des siècles par des seigneurs impilturiens — nobles en exil qui fuyaient un ennemi à la cour, croisés qui rêvaient de briser la sauvagerie de l'Orient et d'apporter l'ordre et la culture impilturiennes aux Grand-Valiens... Bien qu'Uthmere soit pleinement indépendante, sa possession demeure un titre impilturien.

Comme on pouvait s'y attendre, les intérêts d'Uthmere ne coïncident pas toujours avec ceux du reste du Grand-Val. Le dirigeant actuel, le seigneur Uthlain (NB, humain (m), Nob12), espère faire de sa ville une plaque tournante du commerce dans la région, mais ses efforts se heurtent à la réticence des druides et des rôdeurs qui vivent le long de la Grand-Route. Les étrangers désireux de s'implanter au creux des combes désertes de la vallée ont la bénédiction du cercle de Leth, mais ceux qui prétendent exploiter les fourrures, le bois et autres richesses de la forêt sont prompts à s'attirer les foudres des druides.



Uthmere

PALAIS SEIGNEURIAL

Le seigneur Uthlain habite un grand palais de pierre grise qui surplombe le port. Son influence s'appuie sur une alliance vieille de plusieurs décennies nouée par sa famille avec une bande de sept géants des pierres. Ces créatures massives secondent la garde de la ville et font respecter la loi et l'ordre.

Les géants des pierres ont prêté serment de fidélité à la famille d'Uthlain, et ils prennent leurs devoirs très au sérieux. En contrepartie, ils sont traités avec les plus grands égards et logés au palais seigneurial. Le rez-de-chaussée a été entièrement aménagé en fonction d'eux, avec un plafond à six mètres et, dans chaque pièce, une galerie pour élever les humains à hauteur des géants.

PRINCIPAUX COMMERCES

La ville comprend plusieurs excellentes auberges, fréquentées principalement par les marins qui souhaitent passer une nuit sur la terre ferme pour changer. Au sommet de l'échelle, on trouve *Le Repos du capitaine*, dont les chambres sont particulièrement luxueuses. Ses tarifs (approximativement le triple des tarifs habituels) assurent une sélection impitoyable de la clientèle. Seuls les capitaines des plus beaux bâtiments ont les moyens d'y descendre.

À l'autre bout de l'échelle, le légendaire *Crochet sanglant* est un bouge crasseux où l'on sert des boissons fortes à des hommes forts. Quand la souillon lave le sol au petit matin, elle éponge souvent autant de sang que de bière. Bref, l'endroit idéal pour des aventuriers en quête d'action...

PRINCIPAUX TEMPLES

La plupart des divinités bonnes et neutres sont représentées à Uthmere. La maison de la Justice étincelante est un grand temple fortifié dédié à Tyr, dirigé par le haut maître des justes, Blostin Marsk (LB, humain (m), Prê10 de Tyr). Dans le pire quartier de la ville, la maison du Maître de l'Ombre est un temple secret dédié à Mask. À mesure que les Maîtres de l'Ombre de Telflamme étendent leur influence auprès des villes voisines, ils propagent en même temps le culte de leur divinité malveillante. Ils ont déjà un pied à Uthmere, et ils ont bien l'intention de placer la ville sous coupe réglée.

♛ **Uthmere (grande ville)** : traditionnel/inhabituel ; alignement NB/CM ; limite 15 000 po ; ressources 6 615 000 po ; population 8 820 ; ouverte (humains 82%, demi-elfes 7%, elfes 4%, halfelins 3%, nains 2%, gnomes 1%, demi-orques 1%).

Autorités : seigneur Uthlain, NB, humain (m), Nob12 (seigneur de la ville) ; maître Tintel Farpadden, CN, halfelin (m), Rou11 (chef local des Maîtres de l'Ombre).

Personnalités : capitaine Enda la Pacificatrice, NB, genasi de feu (f), Gue13 (capitaine de la garde).

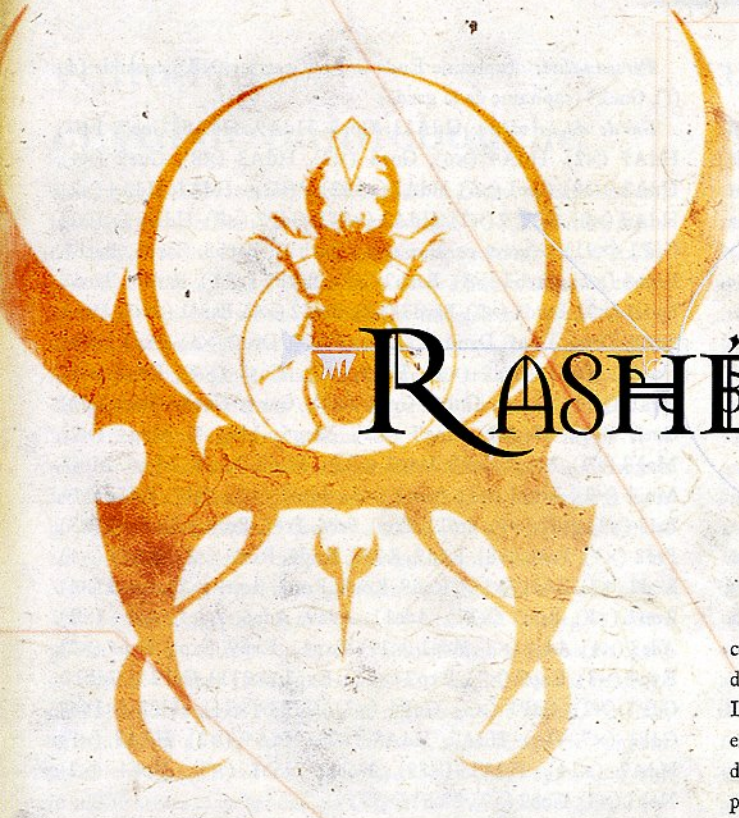
Garde de la ville : HdA11, Gue9, HdA9, HdA8, Gue7, Pal7, HdA5 (×2), HdA4 (×6), Gue3 (×3), HdA3 (×8), Gue2 (×4), HdA2 (×38), Gue1 (×6), HdA1 (×142). *Milice :* HdA5, HdA4 (×2), HdA3 (×8), GdP 3 (×2), HdA2 (×37), GdP2 (×7), HdA1 (×102), GdP1 (×91). *Autres personnages* : Barb10, Barb8, Barb6, Barb5, Barb4 (×2), Barb3 (×3), Barb2 (×5), Barb1 (×15), Bard8, Bard7, Bard5 (×2), Bard4 (×2), Bard3 (×2), Bard2 (×4), Bard1 (×10), Dru9, Dru8, Dru6, Dru5, Dru4 (×2), Dru3 (×4), Dru2 (×6), Dru1 (×14), Ens11, Ens8, Ens5 (×2), Ens4 (×2), Ens3 (×4), Ens2 (×5), Ens1 (×15), Gue7, Gue6, Gue5 (×2), Gue4, Gue3, Gue2 (×2), Gue1 (×8), Mag11, Mag7 (×2), Mag6, Mag 5, Mag4 (×2), Mag3 (×2), Mag2 (×9), Mag1 (×14), Moi9, Moi8, Moi6, Moi5, Moi4 (×2), Moi3 (×3), Moi2 (×6), Moi1 (×7), Pal7, Pal5, Pal4, Pal3 (×2), Pal1 (×7), Prê11, Pre7, Prê6, Prê5, Prê4 (×3), Prê3 (×3), Prê2 (×4), Prê1 (×8), Rôd9, Rôd8, Rôd5, Rôd4 (×3), Rôd3 (×4), Rôd2 (×7), Rôd1 (×13), Rou9, Rou8, Rou5, Rou4 (×2), Rou3 (×4), Rou2 (×8), Rou1 (×12), Ade11, Ade9, Ade6, Ade5, Ade4 (×2), Ade3 (×4), Ade2 (×7), Ade1 (×29), Exp11, Exp9, Exp6, Exp5 (×2), Exp4 (×3), Exp3 (×7), Exp2 (×21), Exp1 (×231), GdP15, GdP10, GdP7 (×2), GdP5 (×3), GdP4 (×3), GdP3 (×34), GdP2 (×166), GdP1 (×7 414), HdA7, HdA5 (×2), HdA4 (×2), HdA3 (×5), HdA2 (×14), HdA1 (×59), Nob8, Nob5 (×3), Nob4 (×2), Nob3 (×3), Nob2 (×7), Nob1 (×39).

Héros et monstres

La plupart des personnages originaires du Grand-Val sont des humains, des elfes des bois, des demi-elfes ou des volodnis. Les aventuriers sont le plus souvent druides ou rôdeurs.

Les volodnis, ces rudes hommes-pins des forêts du nord, sont décrits au Chapitre 1 : races de l'Orient. Le Chapitre 2 : classes de prestige décrit le pisteur nentyar, le démoniste nar et le seigneur putride de Talona. Bien que le démoniste soit rarement (voire jamais) un personnage héroïque, et que le seigneur putride soit invariablement un méchant de la pire espèce, la description de ces classes de prestige peut se révéler précieuse lors de l'élaboration de certains PNJ.

Parmi les nouvelles créatures décrites au Chapitre 6 : monstres de l'Orient, celles que l'on retrouve le plus fréquemment dans le Grand-Val sont les putréfiés (souvent des sylvaniens ou des volodnis), les zuvembis, les trolls-cruels, les mur-zhaguls (trolls démons) et les volodnis. Les sanguins (généralement des orques ou des ogres) et les morcenaires ne sont pas rares aux alentours de l'Ashanath, qui borde le Grand-Val au sud-est. Certaines de ces créatures datent de la dernière guerre entre le Thesk et le Thay. D'autres se sont infiltrées le long de la côte, à moins qu'elles n'aient été envoyées plus récemment en éclaireur.



Rashéménie

Les étrangers considèrent la Rashéménie comme une terre magique, mystérieuse, aux hivers rudes, dirigée par des Sorcières masquées et habitée par des sauvages. Bien loin des climats austraux et des océans tempérés, ce pays a la réputation d'être une lande désertique, composée de plaines gelées et de montagnes enneigées, dans lesquelles on pourrait mourir de froid en une nuit, même au beau milieu de l'été. De tels propos sont un peu exagérés mais ont un fond de vérité. La plus grande partie de Faerûn doit sa sécurité à la Rashéménie. En effet, cette petite nation a résisté à plusieurs reprises aux armées et aux pouvoirs magiques de Thay, ce qui a permis aux autres voisins des Magiciens Rouges de se faire oublier de ces derniers.

Tour d'horizon géographique

La Rashéménie est quasiment de la même taille que le Cormyr. Elle mesure approximativement 530 km depuis ses frontières sud, au lac Mulsantir, jusqu'à ses limites Nord, aux montagnes de Bordglacé, et 430 km depuis le lac Cendrane à l'Ouest jusqu'à sa frontière orientale incurvée, qui se termine par le bras le plus au sud de Bordglacé. Les montagnes du Levant ainsi que deux forêts petites mais épaisses séparent le tiers inférieur de la Rashéménie du reste du pays. La plupart des habitants occupent cette portion de terre. Ainsi, même si sa taille est comparable, le climat rigoureux de la Rashéménie et sa surface habitée font que sa population est deux fois moins importante que celle du Cormyr.

Le tiers inférieur de la Rashéménie est une lande froide, vallonnée, couverte de pinèdes et de bruyères. Elle prend de l'altitude vers l'est, et devient rapidement accidentée lorsqu'on approche des montagnes du Levant. Les versants nord de la chaîne du Levant sont plus bas et moins enneigés que la partie sud qui borde Thay. De ces monts riches en sources descendent de nombreuses rivières et fleuves qui coulent vers l'ouest pour finir dans le lac Cendrane. Il y a des âges de cela, les glaciers marquèrent cette terre, creusant de profonds canyons dans les montagnes, créant ainsi des centaines de petits lacs derrière les moraines.

Le Nord Pays, c'est-à-dire les deux-tiers supérieurs de la Rashéménie, est composé de mornes plaines battues par le vent et dépourvues de végétation, excepté quelques herbes robustes et des buissons. Les limites sud de cette zone sont composées de chaînes rocheuses aiguisées comme des rasoirs et dotées de ravines à pic couvertes d'épaisses pinèdes. En remontant vers le nord, le paysage s'adoucit pour se transformer en une vaste steppe glacée ininterrompue sur plus de 150 km, avant que les montagnes de Bordglacé ne commencent à émerger de la plaine. Le Nord Pays s'élève à plus de 900 mètres au-dessus du niveau de la mer, tout comme le reste de la Rashéménie, ce qui explique ses hivers rigoureux.

Le côté occidental de la Rashéménie est longé par une véritable mer intérieure, composée des grands lacs de Cendrane et de Mulsantir. S'étendant sur plus de 800 km en longueur pour 130 km de large au maximum, ces lacs couvrent un profond rift séparant les hauts plateaux d'Ashanath, Thay et le Nord Pays. Ce sont les rivières des monts alentour qui fournissent l'eau des lacs qui, curieusement, n'ont pas de débouché visible sur la mer. Ils sont composés d'eau douce, ce qui laisse supposer que l'un, ou peut-être les deux, sont reliés aux mers ou aux rivières souterraines de l'Outreterre.

La magie tout autant que le vent et le climat ont sculpté la géographie de la Rashéménie. Elle était, il y a fort longtemps de cela, prise en tenaille entre les nations belliqueuses de Narfell et Raumathar. Cette dernière est à présent le bastion d'une sorcellerie ancestrale et d'esprits puissants (appelés les telthors) liés à la terre de ce pays. Un esprit est censé veiller sur chaque forêt, chaque montagne et chaque cours d'eau, voire, à certains endroits, chaque pierre et jeune pousse. Les autochtones respectent les esprits et font attention à ne pas les offenser. On dit que ces derniers punissent ceux qui les ignorent et gardent, pendant des années, une grande rancune vis-à-vis de communautés entières uniquement pour cette raison.

Mts de Bordglacé
Nord Pays
Tours de Fumée
Erech
Camp de Ragnor
Chutes d'Erech
Longue Route
Narfell
Forteresse du demi-démon
Glacesource
N
O
E
S
Monts Haupins
Désolations sans fin
Forêt d'Erech
Bois d'Urling
Route de l'Huhrong
L'anneau de flammes grises
Mulptan
Urling
Immilmar
Lac Cendrane
vallée d'Immil
Rochecourts
Bois Cendrés
Fir
Taporan
Haut Pays
Cendrane
Rashéménie
Tir
Shevel
Citadelle Rashémar
Rasha
Lac Tirulag
Mines de Tethkel
Ashanath
Rivière Mulsant
Tinnir
Thasunta
Plateau de Mulsanyaar
Mont Omvulag
Voie Dorée
Omvudurth
0
60
kilomètres
Mulsantir
Lac Mulsantir

En plus de ces esprits locaux, la Rashéménie compte de nombreux anciens champs de bataille où se sont affrontées des nations aujourd'hui disparues. De temps en temps, des sorts en sommeil s'activent et provoquent des séismes qui font trembler la roche, des tempêtes surnaturelles ou font apparaître d'étranges monstres. Heureusement, la majorité de ces champs de bataille se trouvent dans la partie nord, la moins peuplée du pays. Les lacs et les rivières gelés qui forment la frontière occidentale sont suffisants pour dissuader d'éventuels agresseurs, sans parler de l'opiniâtreté des fils et des filles de cette terre qui peut repousser même le plus déterminé des attaquants. Les habitants de la Rashéménie aiment leur pays malgré tous ses dangers. Ils préfèrent le préserver de l'ignorance de visiteurs étrangers.

caractéristiques géographiques principales

Le lac Cendrane est l'élément géographique le plus étendu qui caractérise les frontières de la Rashéménie. D'un froid glacial, il est habité par des esprits de l'eau et des monstres aquatiques. C'est une source de richesse pour de nombreux villages de pêcheurs. Des bacs le traversent au niveau de Mulsantir, là où la voie Dorée arrive au lac. Le Cendrane gèle tous les hivers, particulièrement en ses sections les moins larges, ce qui permet aux caravanes de le traverser à pied, lorsque la surface est solidifiée.

Le lac Mulsantir est un bras d'eau agitée qui constitue une partie de la frontière avec Thay. Il y a quelques années, les Magiciens Rouges ont rempli le lac d'hybrides magiques et agressifs. Mais ces monstres sont allés vers le sud, se retournant contre leurs créateurs plutôt que d'aller vers le nord, et la tactique a été abandonnée. Les plus rusées de ces créatures ont survécu et sont pointées du doigt à chaque nouveau bateau qui disparaît dans le lac. Mulsantir est lié au Lac Cendrane par un large passage baptisé la rivière Mulsantir.

La région la plus au sud de la Rashéménie continue vers l'est en partant du Lac Mulsantir pour longer la gorge de Gauros jusqu'aux montagnes du Levant. Des humanoïdes mauvais et des prédateurs naturels rendent dangereuse la vie des voyageurs et de ceux qui viennent prospecter ici. La frontière remonte vers le nord, passées les ruines de la citadelle Rashémar, (habitées par des créatures cruelles et dominées par une puissante sorcière guenaude). La limite continue ensuite vers le nord, puis le nord-est, le long des désolations Sans Fin jusqu'à atteindre les montagnes de Bordglacé. Des géants du givre, des vers des glaces, des taers et des dragons blancs rôdent dans Bordglacé. Mais ces créatures n'aiment pas la chaleur toute relative des plaines et on ne les y voit que rarement. La bordure australe de Bordglacé définit la frontière nord de la région jusqu'aux chutes d'Erech qui descendent ensuite vers le sud en direction du lac Cendrane.

Les aspects les plus intéressants de la Rashéménie sont concentrés dans sa partie australe. La rive orientale du lac Cendrane entoure les bois Cendrés, une forêt sauvage habitée par des monstres affamés. À l'est des bois Cendrés se trouve Rochecourts, un bras des montagnes du Levant réputé pour être le domaine de puissances mystiques et avoir des liens avec l'Outreterre. Le bois d'Urling, un peu plus au nord, est contrôlé par les Sorcières et interdit à toute autre personne, sous peine de mort. Au milieu des plaines du sud se trouve le lac Tirulag, rempli par les rivières en provenance de la forêt et où réside un « dragon de glace ».

Bois Cendrés

Cette forêt ancienne est principalement composée de frênes, de peupliers, de sapins et de pins. De puissants esprits vivent dans ses arbres et ses pierres. Ils peuvent partager leur grande sagesse avec ceux qui les écoutent mais aussi exercer de terribles représailles sur ceux qui entrent sans autorisation. Traditionnellement, les bois Cendrés demeurent inhabités, à la fois pour éviter la colère des esprits et pour préserver la partie la plus sacrée et inviolée de la Rashéménie.

Mais même si aucun Rashémi n'habite ici en permanence, certains entrent pour de courtes périodes, afin de chasser ou de terminer une quête. Ces visites commencent toujours par une prière et des petits cadeaux aux esprits, afin de s'assurer de leurs faveurs. Une offrande typique consiste en une flasque d'eau pure, une poignée de terre fertile, en provenance d'une ferme ou d'un jardin, ou enfin d'un repas composé de différents types de nourriture adaptée aux goûts des créatures de la forêt. Le repas est brûlé à grand renfort de fumée, au milieu d'un cercle de pierres, afin que l'odeur atteigne les esprits.

Les proies d'une chasse sont habituellement des spécimens parfaits au sein d'une espèce précise (comme les cerfs). Cependant des races plus dangereuses, comme les animaux sanguinaires, peuvent également convenir. Lorsqu'une chasse est un succès, les chasseurs font des offrandes afin que l'esprit de la proie devienne un telthor (voir le Chapitre 6 : monstres de l'Orient) ou, au moins, ne cherche pas à se venger de ses tueurs.

En plus des esprits et des créatures communes, des monstres féroces habitent la forêt, comme des annis, des ettercaps, des ours-hiboux, des striges ou des trolls. Certaines de ces créatures sont très anciennes, rusées et ont atteint des tailles hors du commun. Des légendes rashémi parlent de Cornegriffe le Gris, un ours-hibou plus grand que la plupart des géants et qui aurait plus de cent ans. D'autres évoquent Dar-Guran, un troll-cruel qui peut arracher la tête d'un homme d'un simple coup de mâchoire.

Tous les étranges habitants des bois Cendrés ne sont pas aussi dangereux. Poilraide, un sanglier sauvage *éveillé*, hérissé de touffes de poils rouges, écoute les telthors et veille sur les Rashémi qui se perdent dans les bois. Vent de Tempête, (NB, sylvanien de 20 DV) est un immense et vénérable sylvanien qui dort pendant des décennies mais qui se réveille pour parler avec les Sorcières lorsqu'elles requièrent son conseil. Vent de Tempête est tellement grand qu'il peut être confondu avec l'Homme-Bois, l'incarnation légendaire du pouvoir de la forêt, qui est censé défendre la Rashéménie contre les envahisseurs.

Ashanath

Si on excepte la ville marchande de Kront (voir le Chapitre 9 : Grand-Val) à son extrémité nord, cette plaine est totalement inhabitée par les humanoïdes. Herbue, dotée d'une terre noire et riche, uniquement occupée par quelques troupeaux de poneys ou de bœufs sauvages qui paissent sur sa longueur, l'Ashanath est un véritable grenier non exploité. Ses ressources sont telles qu'elles pourraient assumer la présence d'une grande cité-état comme celles que l'on peut trouver le long de la mer de Lune. Mais personne ne s'installe ici à cause des tornades fréquentes qui arrachent la terre sur des surfaces de plusieurs kilomètres. Peu importe les saisons ou le climat, cette région connaît des dizaines de tornades chaque année (parfois presque tous les dix jours).

Cornegriffe accueille un chasseur

Illustration de Vince Locke

Les Magiciens Rouges de Thay utilisent la magie afin d'assurer un climat favorable pour leurs terres en servitude. Nombreux sont ceux qui pensent que les étranges tempêtes d'Ashanath sont un effet secondaire de ce climat magique ou une tentative de la Nature pour contre-balancer la tranquillité artificielle de Thay. Peu importe, les Rashémi évitent cette zone et ne la considèrent pas comme appartenant à leur territoire. Ils passent la rivière Mulsantir et ils traversent l'Ashanath, seulement lorsqu'ils voyagent vers Thesk. Partout dans la plaine, les druides Theskiens ont imprégné de larges roches de sorts permettant de détecter les turbulences climatiques. Ils ont donc des bribes d'informations qui leur indiquent lorsque les tempêtes font rage. Heureusement, il est rare que les tornades atteignent la voie Dorée ou traversent le lac Cendrane.

À approximativement 30 km au nord de Kront, sur les rives du lac, s'étendent les ruines d'une grande cité. Connue localement sous le nom de ville des fantômes en pleurs, cet endroit fut autrefois Shandaular, la capitale de l'Ashanath lorsqu'elle était une région mineure de Nar. Le Nentyarch de l'ancienne Tharos détruisit Shandaular, il y a deux millénaires, concluant l'unification du vieux Narfell. L'endroit est hanté par de nombreux et dangereux morts-vivants, dont au moins un ténébreux.

La forêt d'Erech

Cette forêt reculée s'étend à l'extérieur du pays de Rashéménie mais ses frondaisons sombres et cruelles abritent des esprits en colère, des plantes hostiles et de mauvaises fées. La sororité secrète des durthans (la version malveillante des hathrans) utilise la forêt d'Erech comme refuge exclusif, tout comme les hathrans utilisent les bois d'Urling. Les durthans vont et viennent d'Erech sous forme invisible pour rencontrer leurs sœurs, entraîner des bêtes gardiennes et étudier la magie noire. Des lianes ou des nyctères chasseresses, des ours-hiboux, des tertres errants et au moins un ravageur gris gardent la forêt, en plus des telthors mauvais. Mais les plus dangereuses de ces créatures sont les durthans elles-mêmes, qui tuent tous les intrus. Peu de personnes suspectent l'existence de ces dernières. Moins encore connaissent leur base en Erech. Du coup, elle est particulièrement bien protégée contre toute forme d'investigation. Les durthans projettent de construire leur propre forteresse, baptisée Citadelle Tralkarn.

Les chutes d'Erech

Ces chutes marquent le point le plus au nord-ouest de la Rashéménie. Lorsque les flots de l'Erech descendent vers le lac Cendrane, ils chutent d'au moins 150 mètres, au niveau d'une bouillonnante cascade capable de couper le souffle à celui qui la contemple. Les jeunes Rashémi sur le point de quitter leur pays pour un périple initiatique y campent pour au moins une nuit et lancent des offrandes dans les cascades à l'intention des esprits et des divinités. Les cascades ont la réputation d'avoir le pouvoir de punir les voleurs et de récompenser par la bonne fortune et une longue vie ceux qui se montrent déférents. La majorité des Rashémi expliquent le moindre succès, dans leur vie, par la qualité des offrandes faites.

Durant des siècles, une fortune en pierres précieuses, pièces, armes, armures et autres objets magiques mineurs s'est accumulée au fond des cataractes. Pourtant, seul un fou pourrait tenter de voler ces richesses.

L'eau du courant est glaciale, presque gelée, et des rochers s'y écrasent continuellement. De plus, des esprits locaux gardent ces offrandes et tuent tous les apprentis-voleurs. Les Rashémi capturent et exécutent eux-mêmes les pilleurs qui arrivent à échapper aux esprits.

En amont des chutes, il y a quelques tribus humanoïdes. Elles ont rarement le courage de tenter des raids sur les Rashémi et préfèrent harceler les tribus nares de monteurs de chevaux, plus vers l'ouest.

Le Haut Pays

La portion septentrionale des montagnes du Levant est une région de collines sombres, d'anciens monolithes, de magie sauvage et de curieux phénomènes. Peu de monde vient là et les Rashémi qui y vivent sont prudents et suspicieux.

Le Haut Pays est une chaîne de pics élevés, entourée par quelques collines éparses. Déchirés et menaçants, les versants cachent des centaines de petites ravines ou vallées, pour la plupart bouchées par la neige pendant de nombreux mois. Chaque année, elles emportent les vies de dizaines de fous qui pensent trouver un passage aisé dans la poudreuse et qui s'aperçoivent qu'il s'agit juste d'une fine couche de glace et de neige enjambant une crevasse profonde de plus d'une centaine de mètres.

Certains monolithes sont des repères indiquant d'anciens sites raumathari. D'autres sont des pièges magiques fabriqués par les sorciers raumathari pour emprisonner des démons Nar. Si elles étaient brisées, ces pierres libéreraient toute entité bloquée à l'intérieur. Du coup, les Sorcières de Rashéménie contrôlent chaque année les monolithes connus, à la recherche de traces d'usure ou de dégâts. D'autres mégalithes datent d'avant la guerre entre Narfell et Raumathar : des repères laissés par les Imaskari ou peut-être même une race plus ancienne. Les animaux normaux évitent les pierres magiques.

Quelques sinistres chasseurs, préférant la solitude, habitent ici et là dans les montagnes. Même le plus futé des Rashémi se demande comment ces gens arrivent à survivre. Les chasseurs sont méfiants vis-à-vis de n'importe quel étranger (et même des autres Rashémi) et pensent que tous les non-Rashémi sont des magiciens qui viennent voler des âmes ou réduire en esclavage des innocents. Ils sont terriblement superstitieux et portent des charmes ainsi que des amulettes (magiques ou non) pour repousser les esprits hostiles. Ils craignent les monolithes et les évitent à tout prix.

Des gobelins et des kobolds vivent dans les ravines et y ont creusé de nombreux terriers, organisant des raids sur les installations de mineurs et même parfois plus bas dans les terres, lorsque le climat le permet. La plus grosse colonie de gobelins est dirigée par le roi Nanraak le Féroce (LM, gobelin (m), Gue7), un chef de clan svelte et belliqueux avec une centaine de gobelins combattants sous ses ordres. Tekun, le seigneur de guerre (NM, demi-dragon blanc kobold (m), Rôd6 d'Auril) est le plus grand dirigeant kobold des montagnes et doit avoir plus de deux cents guerriers kobolds dans ses rangs.

Les tigres des neiges, les loups et les loups arctiques sont des prédateurs communs dans les montagnes. Les animaux normaux représentent un danger pour les humains uniquement lorsqu'ils n'ont pas d'autre gibier disponible. Les loups arctiques cherchent à dessein des proies intelligentes et travaillent parfois de concert avec les tribus gobelines. Le plus connu d'entre eux porte le nom de Hourrahesh (NM, loup arctique (m), Barb5) et est reconnaissable facilement à ses yeux étrangement verts. Les loups arctiques collaborent aussi parfois avec des petites tribus de trolls. Mais comme ils sont en concurrence pour la nourriture et les territoires, cela reste rare, sauf en période d'abondance.

Un dragon blanc adulte, Kissethkashaan, a été signalé à différents endroits dans les montagnes, mais disparaît à chaque fois qu'il repère des humains. Il y a de nombreux demi-dragons et de jeunes dragons blancs au sein des tribus kobolds locales, ce qui laisse à penser aux Rashémi que le dragon (qu'ils appellent Kashaan) se crée des suivants. Il évite les conflits, préférant annexer le Haut Pays grâce à sa progéniture.

Récemment, des mineurs humains ont signalé des patrouilles nocturnes de nains gris à l'est du lac Mulsantir. Apparemment les duergars ont creusé sous la surface et observent la zone. On ignore si leurs intentions sont hostiles ou commerciales. La tension est à son comble parmi les habitants des montagnes et les dirigeants de la Rashéménie enquêtent sur la question.

Les telthors et les fantômes des envahisseurs tuigans tombés au combat hantent les montagnes. Les telthors cherchent le plus souvent à faire passer des messages à leur famille ou à effrayer les ennemis, alors que les fantômes tuigans peuvent se montrer vindicatifs. Les voyageurs sont prévenus qu'ils doivent éviter tout ce qui est translucide, même s'ils ont de bonnes relations avec les esprits locaux. Ce qui ressemble à un esprit gardien de la Rashéménie peut s'avérer être un envahisseur mort depuis des années, issu des désolations Sans Fin, cherchant à racheter l'échec de la Horde.

Les mines de Tethkel

Cette immense mine est la source principale de richesse en minerai pour tout le pays, surtout en ce qui concerne le fer. L'endroit est assez vaste pour avoir ses propres habitations. Les mineurs préfèrent vivre dans les parages plutôt que de faire des allers-retours quotidiens ou tous les dix jours. Ce sont des vauriens dangereux, indisciplinés, primaires et plus sauvages que les autres Rashémi. Mais de tels traits sont indispensables au milieu d'un territoire aussi hostile. En plus des dangers inhérents à l'environnement, les mineurs doivent supporter les raids des kobolds et des gobelins, des attaques de loups arctiques et, depuis peu, des incursions de duergars venant du Sud.

Les mineurs sont des gens durs. Se combattre les uns les autres est leur passe-temps favori. Le catch et la boxe sont des sports courants, pratiqués autant à l'extérieur qu'au fond des tunnels. Les mineurs méprisent les faibles et le meilleur moyen pour un visiteur de gagner leur estime,

Felouques

Les felouques sont des petits vaisseaux à deux mâts, typiques de la Rashéménie. Une felouque est quasiment identique à un bateau à fond plat, mais ne mesure que 12 à 15 mètres de long. L'équipage est constitué de six à douze hommes et peut charger jusqu'à trente-cinq tonnes de marchandises. Une felouque se déplace à la vitesse de 3 km par heure.

c'est d'organiser un bon combat contre le champion local. Ils consomment une quantité extraordinaire de vin de feu (voir Économie, plus bas) et se vantent d'en boire plus que n'importe qui en Rashéménie.

LE PLATEAU DE MULSANYAAR

Au nord de la gorge de Gauros s'étend le plateau de Mulsanyaar, une terre accidentée très similaire en apparence, ainsi qu'au niveau topographique à la tharch de Gauros en Thay (voir le Chapitre 11 : Thay). Le Mulsanyaar est en fait le bras le plus au nord du plateau de Thay. Mais une profonde gorge sépare la partie rashémi du reste du plateau thayen, telle une douve de 30 km de large. Peu de Rashémi résident dans cette partie australe du Haut Pays, laissant le Mulsanyaar aux gobelins qui infestent la région. Le seigneur de fer envoie de nombreuses bandes de berserkers pour contenir les gobelins et pour surveiller les mouvements thayens dans la gorge (même si le canyon est virtuellement infranchissable, les zulkirs ont déjà tenté d'envahir la Rashéménie par ce passage difficile).

Aux pieds du mont Omvulag s'élèvent les tours noires d'Omvudurth, une citadelle tentaculaire faite de pierre noire et grossière, où règne un grand chef gobelin. L'Omvurr (LM, gobelin (m), Barb4/Gue6) déclare le plateau comme sien. Mais en réalité ses guerriers s'enfuient devant les berserkers Rashémi.

Le lac Cendrane

Cette étendue d'eau glacée est aussi connue sous le nom de lac des Larmes en raison des batailles qui firent rage sur ses côtes, il y a des siècles, entre Narfell et Raumathar (et plus récemment entre les Rashémi et les Magiciens Rouges ou la horde tuigane). Rempli par les cours d'eau en provenance des montagnes de Bordglacé, et probablement creusé par un glacier, le lac Cendrane est connu pour être glacial, même les jours les plus chauds de l'été. L'eau elle-même est profonde, bleue et pure. Le Cendrane ne se déverse pas dans la mer, mais en sa région la plus profonde (approximativement 1,5 km de profondeur) il irrigue une vaste mer souterraine dans une zone inexplorée de l'Outreterre.

Le lac est habité par des nixes, des nymphes, des élémentaires de l'Eau natifs de l'endroit et des poissons telthor qui protègent les eaux contre ceux qui voudraient les polluer ou les profaner. Il y a peu d'autres créatures excepté quelques espèces de poissons tolérant les températures froides car les eaux sont trop glaciales pour la plupart des animaux. Les fées et les telthors servent un esprit animal puissant. Eux seuls, ainsi que les Sorcières, en connaissent le nom et la nature.

À l'exception de la ville marchande de Kront, la côte occidentale du lac est inhabitée, en grande partie à cause du terrible climat. Les côtes rashémi comptent plus d'habitations, dont des grandes communautés comme Immilmar et Mulsantir, ainsi que de nombreux villages et hameaux éparpillés sur la longueur. La majorité des petites communautés vivent de la pêche sur le lac même si quelques fermes et potagers les rendent autonomes. Les pêcheurs utilisent des barques renforcées ou des felouques.

D'horribles monstres sortent des bois Cendrés pour ravager les installations humaines le long de la côte orientale. En raison de ces attaques fréquentes, la majorité des villages voisins sont dotés de murs, de tours de garde, ainsi que d'une plus forte proportion (qu'à l'habitude) d'hommes et de femmes prêts au combat. Si un grand nombre de monstres attaque, les habitants des villes se réfugient sur l'eau et harcèlent les adversaires à l'aide de flèches tirées depuis les bateaux.

Le lac Mulsantir

Alimenté par trois rivières, le lac Mulsantir est un bouillonnement de courants limoneux, de crevasses sombres et d'étranges reflux capables de retourner soudainement un bateau et d'emporter une personne au loin. Ses eaux s'écoulent en direction du nord, vers le lac Cendrane via un large bras d'eau appelé la rivière Mulsantir. Les Rashémi patrouillent sur le lac à l'aide d'*esquifs-mage* animés magiquement et pilotés par des hathrans (voir le Chapitre 5: objets magiques, pour plus d'informations). Le Mulsantir est moins froid que le Cendrane et contient plus de variétés de poissons. Du coup, beaucoup de pêcheurs travaillent ici, malgré les dangers.

Thay a combattu la Rashéménie pour le contrôle du lac. Mais Thay possède moins de réserves de bois que la Rashéménie et les *esquif-mage* étaient beaucoup plus manœuvrables que n'importe quel autre bâtiment des Magiciens Rouges. Thay, au final, arrêta ses agressions sur le lac, préférant faire passer l'invasion par la rivière Mulsantir, plus au nord. Les Magiciens Rouges lâchèrent des hybrides magiques dans le lac dans l'espoir qu'ils harcèlent les *esquif-mage* Mais les courants et la température glaciale repoussèrent les monstres vers les rives sud. Ces derniers s'en prirent à des vaisseaux et des installations thayens, ce qui poussa les Magiciens Rouges à abandonner cette tactique. Des bateaux disparaissent trop souvent ici pour ne l'expliquer que par les difficultés de navigation. Il est probable que certaines de ces créatures veillent et font occasionnellement surface pour s'offrir un petit repas avant de retourner dans leurs confortables ténèbres.

Le lac Tirulag

Cette surface d'eau s'étend au centre de la région la plus peuplée de Rashéménie, offrant au pays sa principale voie navigable. Ses eaux sont froides, remplies de grosses truites, d'écrevisses et d'autres créatures goûteuses, assurant une source de nourriture mais aussi de commerce pour de nombreux Rashémi. Ces marchands qui vivent de la générosité du lac utilisent des bateaux ou des vaisseaux typiquement rashémi. Ils évitent les *esquifs-mage*, particulièrement ceux sans équipage, en mission secrète pour les hathrans.

Le lac Tirulag n'est pas aussi mortellement froid que le Cendrane et certains Rashémi courageux ou inconscients utilisent le lac pour prouver leur résistance et leur endurance lors de compétitions étranges. Ils se déshabillent complètement et nagent. Celui qui parvient à rester le plus longtemps dans l'eau a gagné. Parfois, des participants meurent mais normalement, dans le pire des cas, ils s'en tirent avec la peau bleuie. Ces concours sont suivis de fêtes et de beuveries dans des cabines bien chauffées, durant toute la nuit.

On dit qu'un grand trésor dort au fond du lac. Ses origines ont des explications variées. Certains disent que ces richesses appartiennent à ceux qui ont été assez fous pour attaquer les Sorcières. D'autres affirment que c'est la réserve secrète d'un magicien nar dément. Enfin, il en est qui croient que c'est un cadeau des esprits du pays, offert à celui qui sera assez brave pour aller le chercher. Le trésor reste pour le moment sans propriétaire car sa localisation exacte est inconnue et qu'une créature connue sous le nom de dragon de glace le garde. Personne ne connaît sa véritable nature mais c'est probablement un

dragon blanc aquatique ayant muté, doté d'écailles de glace, ce qui le rend presque impossible à voir sans l'aide de la magie. D'étranges morceaux de glace apparaissent à la surface de l'eau, à tout moment de l'année. Généralement ils contiennent un malheureux étranger, gelé à mort : Une victime du souffle givrant du dragon. La créature est sous le contrôle des hathrans, ou au moins reconnaît leur pouvoir, et laisse les Rashémi tranquilles.

Le Nord Pays

Même si on l'évoque comme un pays à part, le Nord Pays couvre deux tiers de la surface totale de la Rashéménie. Lieu de nombreuses batailles entre Narfell et Raumathar, l'endroit est parsemé de vieilles ruines et de forteresses décrépites, appartenant à ces deux anciens empires. Les nobles Rashémi explorent ces endroits dangereux pour prouver leur courage et rapporter des trésors. Peu d'entre eux survivent, mais la récompense pour ceux qui tombent sur d'anciens trésors en vaut la peine.

Très peu de gens vivent dans le Nord Pays. Ceux dont c'est le cas habitent dans de petites fermes et bourgades, le plus loin possible des ruines alentour. Les autochtones racontent de nombreuses histoires à propos de ces dernières et de ceux qui les explorent. Mais bien peu de ces histoires évoquent le retour des nobles, chargés d'or, d'armes et d'objets magiques. Les rumeurs à propos des ruines voisines sont souvent issues des premières générations et depuis, aucune personne sensée n'a approché de tels lieux.

L'anneau de flammes grises

Les ruines raumathari sont généralement des concentrations de grandes tours, dont la majorité sont tombées ou très endommagées. Elles sont gardées par des sorts de guerres mortels et de grande envergure, dont certains laissent filtrer leur magie ce qui crée des effets curieux et provoque des mutations chez les animaux normaux. Leurs trésors sont habituellement des sorts conçus pour éradiquer le plus grand nombre d'ennemis possible ou des objets qui augmentent la magie des sorciers. Une ruine, baptisée les Tours de Fumée par les villageois locaux, laisse échapper en permanence une traînée de vapeur mortelle (équivalente à un sort de *brume mortelle*) et a la réputation d'être gardée par des golems de fer de tailles variées.

La ruine la plus connue est l'anneau de flammes grises, un cercle de cinq fines tours, chacune laissant échapper une flamme verte et droite en son sommet. La flamme n'émet qu'une faible lumière mais perturbe toute magie divine utilisée dans son voisinage. Parfois, des bruits grinçants peuvent être entendus à l'intérieur des deux tours intactes. La zone autour des tours est protégée par des sorts d'alarme et des créatures artificielles indépendantes qui semblent être maintenues en vie par la magie.

La forteresse du demi-démon

Les ruines nares sont des forteresses assez aplaties et dotées de nombreux niveaux souterrains utilisés pour invoquer des êtres horribles. Protégées par des glyphes puissants, des démons liés et des esprits emprisonnés, certaines contiennent encore des *portails* donnant sur l'Abysse et les Neuf Enfers (même si les clefs ont été perdues). Les bâtiments nars recèlent généralement des instruments pour invoquer et bannir les démons comme des pupitres pour les parchemins ou des sorts de prêtres perdus.

La forteresse du demi-démon est ainsi nommée à cause des restes d'un immense portail d'acier, sculpté à la façon d'une énorme tête démoniaque. Les lieux sont peut-être encore le domaine de créatures fiélons ou demi-fiélons qui ne peuvent quitter l'endroit de leur invocation. La forteresse du demi-démon est actuellement le refuge de Losk (CM, guenaudon (m), Gue4/Mag9), un guerrier magicien qui dirige un groupe de brigands vicieux.

Rochecourts

Ces pics de granite forment les contreforts qui marquent l'extrémité du Haut Pays. Dans sa partie basse se trouvent des mines ou des carrières de fer et de cuivre mais le reste des montagnes est évité par les Rashémi en général. La haute montagne a une réputation de mystères et est considérée comme le refuge d'esprits violents qui lâchent des rochers sur la tête des visiteurs, au lieu d'accepter leurs offrandes. De plus des guenaudes friges et des trolls ravagent la région. Seules les Sorcières savent que ces montagnes sont le repaire secret des *vremyonni* (« Anciens »), c'est-à-dire des magiciens mâles Rashémi, chargés de fabriquer des objets magiques pour les Sorcières et d'entraîner les jeunes recrues à la pratique de la magie. Les cavernes des Anciens sont bien gardées par des sorts rares et scellées par de grandes portes de pierre qui nécessitent le mot de passe adéquat pour s'ouvrir.

Vallée d'Immil

Le long du versant nord de Rochecourts une fissure, appelée la vallée d'Immil, s'enfonce profondément dans la terre. Peu importe la saison ou la température au-dessus, cet endroit est constamment chaud et vert. L'herbe, les fleurs ainsi que les arbres poussent partout et les rivières cristallines s'écoulent sans connaître la glace hivernale. De nombreuses espèces d'oiseaux colorés font leur nid ici et ne vivent nul part ailleurs en Rashéménie, alors que des daims et de petits animaux vivent dans les sous-bois, chassés par des petits prédateurs comme les lynx.

La légende dit que la déesse de la magie aurait béni cet endroit en le protégeant contre le froid. De cette façon les Rashémi auraient toujours une vision du printemps, même au cœur de l'hiver. La véritable explication est plus terre à terre. L'activité volcanique souterraine chauffe les rivières enfouies, ce qui garde la vallée au chaud et crée de nombreuses sources thermales, qui provoquent des nuages de vapeur. Heureusement, ces sources ne sont pas polluées par les relents de soufre que peuvent créer certains mouvements volcaniques. L'air est donc agréable. Parfois, la vallée est couverte par le brouillard, ce qui lui donne un aspect éthéré et joue en faveur de sa réputation magique.

De nombreux esprits vivent ici, liés aux arbres ou à la roche. Pierre-mousse est un endroit célèbre. C'est un énorme rocher couvert de mousse, non loin du centre de la vallée. Ceux qui campent dans l'ombre de la pierre sont bénis et font des rêves prophétiques. Parfois, ils sont aussi visités par Hulmarra Murnyetha (N, telthor humaine (f), Rôd9), un pisteur Rashémi doué et superbe, tué par un Magicien Rouge il y a plus de deux siècles. Elle adorait se rendre auprès de ce rocher et lorsqu'elle mourut son esprit trouva le chemin pour y retourner. Hulmarra y fait entrer des hommes qui lui rappellent son mari, mort depuis très longtemps puis les libère, des années plus tard, sans qu'ils aient vieilli d'un seul jour.

Un autre élément notable est l'Arbre Rouge, un grand peuplier dont la moitié des feuilles prend des couleurs automnales. Les esprits de deux

Illustration de Vince Locke

L'anneau de flammes grises

Sorcières, Imsha (LN, telthor humaine (f), Ens4/Prê3/hathran 1 de Chauntéa) et Tamlith (LN, telthor humaine (f), Ens3/Prê4/hathran 1 de Mystra), sont liés à l'arbre et donnent des conseils aux autres Sorcières qui viennent les visiter. Les esprits détestent les bavardages inutiles et ne parlent que de choses importantes, concernant la sécurité de la Rashéménie.

En plus des esprits décrits plus haut, de nombreux telthors et thomils habitent dans la vallée et la défendent vigoureusement contre les agresseurs. Les Sorcières sont en bons termes avec les esprits et les élémentaires. Elles peuvent parfois les convaincre de remplir certaines courtes missions à l'extérieur de la vallée, mais dans un périmètre sans danger pour l'esprit de la créature.

Le bois d'Urling

Cette forêt au nord des montagnes du Levant est épaisse et sauvage. Elle peut être considérée comme le cœur mystique de la Rashéménie puisque c'est là que les Sorcières tiennent leurs réunions les plus secrètes et que personne n'est autorisé à y entrer, à moins d'appartenir à leur sororité. La peine pour ceux qui violent cet interdit est la mort. Les Sorcières ne font preuve d'aucune indulgence pour ces derniers, même si c'est la première fois, qu'ils sont perdus ou qu'ils ignorent la loi. En raison l'application extrêmement dure de cette loi, des guerriers et des éclaireurs du seigneur de fer patrouillent dans le périmètre de la forêt pour prévenir ceux qui voudraient braver ces dangers. Les Sorcières ne sont pas cruelles. Après avoir questionné (sans torture) les contrevenants, elles les mettent à mort d'une façon rapide et humaine (en utilisant souvent des sorts de *sommeil* ou des drogues). Elles confisquent tous leurs biens et ramènent les corps à l'orée de la forêt pour qu'ils soient enterrés par les gardiens du périmètre.

Habituellement, les Sorcières n'ont pas à tuer les intrus elles-mêmes. Tous les telthors locaux sont totalement loyaux vis-à-vis des hathrans. Face à une personne ne pouvant prouver qu'elle est une Sorcière, ils attaquent eux-mêmes ou informent de plus grands telthors ou les hathrans directement. Pendant la saison froide, les telthors sont aidés par des orglashs. De larges sections de la forêt sont protégées par des sorts d'*alarme* renforcés par la magie de cercle. Des zones particulières sont aussi gardées par de dangereux glyphes, renforcés de la même façon.

En plus de leurs réunions privées, les Sorcières viennent ici pour communier avec les gardiens du pays en leur faisant des offrandes, pour lier et contrôler des esprits particulièrement hostiles et pour concocter le fameux vin de feu rashémi. Durant les réunions, elles discutent de ce qui se passe en Rashéménie, reçoivent des rapports des hathrans revenues de l'extérieur, utilisent de la magie pour épier les Magiciens Rouges et planifient les besoins du peuple pour la saison à venir. Les jeunes ethrans en âge sont ordonnées dans le bois d'Urling avant de partir pour leur premier voyage à l'extérieur de la Rashéménie. Les jeunes hommes qui vont rejoindre les Anciens sont amenés ici afin de recevoir la bénédiction des esprits avant de connaître l'isolement de Rochecourts. Lorsqu'elles ne sont pas en concile ou en voyage, Les Sorcières se trouvent dans la ville voisine d'Urling.

Le peuple de Rashéménie

Le peuple de Rashéménie est robuste, travailleur et profondément respectueux de sa terre. Un voyageur n'y verra jamais un bûcheron couper des arbres à escient pour faire plus de profit, pas plus qu'il ne verra une rivière endiguée pour faire tourner un moulin. Les Rashémi savent qu'ils doivent respecter leur pays, comme ils le feraient avec un voisin, car les esprits punissent ceux qui prennent ce dont ils n'ont pas besoin.

Les Rashémi sont des gens petits, trapus, plus forts que rapides. Les hommes portent la barbe mais la gardent courte. Les deux sexes possèdent les cheveux longs : les hommes portent une paire de nattes épaisses alors que les femmes ne possèdent qu'une natte unique. La longueur des cheveux indique le statut social afin de marquer le contraste avec les Magiciens Rouges (qui se rasent la tête). Dans de nombreux villages, la peine encourue pour l'adultère est la tonte des cheveux. Les autres Rashémi évitent ceux qui ont les cheveux courts à cause de leurs crimes.

La robe rashémi typique est simple, faite de laine, de cuir et de fourrures. Les hommes portent des pantalons, des chemises flottantes et des vestes de fourrure, tandis que les femmes portent de longues robes de laine et des vareuses de lin. En temps de fête, les hommes comme les femmes portent des vêtements colorés, préférant vestes et vareuses rouges, bleues et jaunes rehaussées de rouge, de blanc ou de vert. La Rashéménie est relativement pauvre en métaux : ils sont surtout utilisés pour fabriquer des armes, des outils ou des armures. Ainsi, les bijoux rashémi sont faits de pierres sculptées, d'ossements et d'ivoire, le tout décoré d'arabesques complexes et de runes gravées. Ces objets sont souvent utilisés comme marchandise pour les échanges.

Il y a longtemps, ce peuple fut obligé de se défendre contre la convoitise de Narfell et de Raumathar, deux nations qui s'affrontaient continuellement, généralement sur des terres que les Rashémi considéraient comme leurs. Ces batailles incessantes contre leurs voisins agressifs transformèrent les Rashémi en guerriers bornés, méfiants vis-à-vis des étrangers. Depuis, ils honorent les compatriotes qui tuent le plus d'adversaires. Cet état d'esprit persiste aujourd'hui, alimenté par les assauts répétés des Magiciens Rouges et l'isolement

Les loges berserkers

Les berserkers de Rashéménie sont organisés en loges portant des noms de créatures locales. Elles fonctionnent comme une famille étendue. Un membre d'une loge donnée peut toujours trouver des amis et un endroit où dormir dans le refuge approprié d'un autre village. Une loge se spécialise autour de compétences particulières, de styles d'arme ou de techniques de combats, tous fondés sur la créature dont elle prend le nom. Certaines loges sont plus grandes et plus connues que d'autres. Les loges du loup ou du grand cerf sont présentes dans de nombreuses communautés, alors que des loges plus réduites peuvent n'être actives que dans de petites bourgades.

Le refuge en lui-même est un édifice typiquement rashémi qui sert d'auberge, de pensionnat et de lieu de rencontre pour ses membres. Beaucoup de berserkers de Rashéménie vivent dans ces refuges, d'autres y passent régulièrement pour boire avec leurs amis et d'autres encore n'y viennent qu'en temps de troubles et quand leur présence est requise. Chaque refuge est protégé par un telthor, généralement de la créature à laquelle la loge emprunte le nom. Il prévient les berserkers de l'approche d'un danger.

Les membres des loges honorent et respectent leurs frères (ou sœurs, car les femmes ne sont pas exclues), même si une certaine compétition existe en ce qui concerne les compétences de combat, la chasse, la lutte, le saut, la nage et les dons de force. Pour rejoindre une loge, un personnage doit démontrer sa capacité à entrer en rage de berserker et réussir un rituel d'initiation. Cela va d'un concours de beuverie nocturne à un combat à mains nues contre tous les autres membres de la loge (infligeant en général des dégâts temporaires, mais pas toujours). Un étranger doit connaître un peu la Rashéménie (degré de maîtrise de 2 en Connaissance (folklore de Rashéménie)) et prouver sa valeur dans un combat contre les ennemis du pays pour entrer dans une loge.

Les loges qui suivent sont parmi les plus connues. Chacune a un don et un style de combat qui trouve écho dans la liste des dons, détaillée au Chapitre 3 : régions et dons. Seul le membre d'une loge peut apprendre le don spécifique à cette dernière. Il est possible pour un berserker de changer de loge et ce n'est pas spécialement mal vu. Changer de loge n'empêche pas d'utiliser le style de combat de la précédente.

Ettercap. Ces étranges berserkers accomplissent des tâches éreintantes qui tueraient un humain normal, y compris en s'exposant à différents poisons d'origine animale. Leur refuge est généralement gardé par un telthor cheval.

Grand cerf. Ces berserkers chargent de façon téméraire au combat et envoient souvent les adversaires voler dans les rangs de leurs propres alliés. Leur gardien telthor est toujours un cerf.

Loup. Tout comme leur totem, les berserkers de la loge du loup adorent mettre à terre leur adversaire avant de le mettre en pièces lorsqu'il est au sol. Un telthor loup protège leur refuge.

Ours-hibou. Les membres de cette loge pratiquent la lutte et tirent une grande fierté de leur capacité à mettre à terre des créatures plus grandes qu'eux. Certains portent des armures couvertes de pics, pour infliger plus facilement des dégâts à leurs ennemis. Le telthor du refuge est souvent un ours ou un grand hibou.

Tigre des neiges. Ces berserkers portent des griffes et des fourrures de tigres des neiges et se jettent dans le combat avec la férocité et l'habileté de leur animal totem. Les griffes sont des armes à considérer comme des bracelets de griffe. Elles peuvent être améliorées par magie comme si elles étaient des objets de maître. Un telthor tigre des neiges est toujours le gardien du refuge.

Troll de glace. Les membres de cette loge durcissent leur peau avec d'étranges potions et de fréquentes expositions à des températures glaciales. Ils ignorent les coups qui pourraient tuer une personne normale. Un telthor blaireau garde généralement le refuge des trolls de glace.

relatif de la Rashéménie. Avec une telle Histoire, il n'est pas surprenant que les Rashémi glorifient la force individuelle et évitent ceux qui ne sont pas comme eux.

Races et cultures

Étant donné leur emplacement isolé et les barrières naturelles qui rendent difficiles les échanges avec d'autres pays, il n'est pas surprenant que la population soit presque exclusivement humaine. Même elle a les mêmes origines que les Rashémi de Thay, elle rejette catégoriquement l'idée d'être liée à des faibles qui s'autorisent à être réduits en esclavage. Les gens de Rashéménie sont plus grands et plus blancs de peau que leurs cousins thayens et sont capables de distinguer une personne de leur pays et du sud.

Du fait de sa culture guerrière, un Rashémi considère la compétition comme un moyen de définir le statut et l'honneur ainsi que de se décharger de son agressivité refoulée. Les Rashémi concourent lors d'épreuves de force (non mortelles), d'habileté et d'endurance, conservant leur hostilité pour leurs ennemis. La Rashéménie ne pourra jamais avoir une arène de gladiateurs. Pourtant, de nombreux villages organisent régulièrement des compétitions athlétiques, durant lesquelles les concurrents se combattent les uns les autres jusqu'à l'abandon, dans l'espoir d'obtenir la plus haute estime possible de leurs pairs.

Pour un pays qui a toujours eu un dirigeant masculin et des lois appliquées exclusivement par un groupe de femmes pratiquant la magie, les Rashémi sont étonnamment égalitaristes. La majorité des guerriers et des berserkers sont des hommes, tout comme certains types d'artisans plutôt physiques comme les forgerons. Mais les femmes dotées des compétences nécessaires ne sont pas rejetées ou raillées et les loges qui entraînent les berserkers rashémi accueillent quiconque est motivé pour le combat.

Les compétences de combat sont respectées dans toute la Rashéménie et la capacité à devenir berserker face à un ennemi est le signe d'un guerrier d'élite. Mis à part les Sorcières, les berserkers ont le plus haut rang social en Rashéménie. Les Crocs (des unités armées de dix à cinquante berserkers) pratiquent des styles de combat similaires. Chaque village a un ou plusieurs Crocs, chacun étant lié à une loge en particulier (voir l'encart intitulé *Les loges berserkers*).

Vie et société

Les gens de Rashéménie préféreraient mener leur vie sans l'interférence et les invasions de voisins belliqueux. Malheureusement, tant que les Magiciens Rouges contrôleront Thay, cela ne risque pas d'arriver. Les Rashémi passent donc leur temps à anticiper une attaque. Du coup, l'atmosphère est toujours tendue, ce qui les pousse à se jeter sur le travail et sur les loisirs pour oublier un peu le danger permanent. Ils travaillent dur pour survivre dans leur beau mais rigoureux pays et se donnent à fond lors des compétitions pour alléger leur cœur.

Même sur leurs propres terres, les Rashémi sont entourés de puissances étranges et potentiellement hostiles (des esprits dans tous les rochers, les arbres ou les flots). Un Rashémi est entraîné très jeune à éviter certaines zones, à faire des offrandes aux esprits bienveillants et à demander la permission aux telthors avant de toucher quoi que ce soit dans un lieu qui ne lui est pas familier. Leur relation avec les esprits est étrange. Si les Rashémi ont peur de les offenser, ils apprécient tout de même les esprits et leur capacité à protéger le pays.

La population entretient des relations similaires avec les Sorcières. Les hathrans sont mystérieuses et portent toujours des masques lorsqu'elles sont en Rashéménie. De plus elles ont le droit de vie ou de mort. Elles maîtrisent une magie puissante qui peut brûler l'esprit d'un homme ou réduire en cendres le corps d'une femme en un instant ; pour cela, elles sont craintes. Les hathrans communient aussi avec les esprits et les apaisent lorsqu'ils sont en colère et qu'ils lancent leurs malédictions sur les individus. Elles se défendent contres les Magiciens Rouges et reconnaissent le seigneur de fer comme l'unique dirigeant de la Rashéménie, ce qui leur assure le respect du peuple. Mais plus que tout les Rashémi aiment les Sorcières parce qu'elles peuvent être leurs sœurs ou leurs filles.

Parmi les Rashémi, les berserkers sont honorés par tous. Dans le cadre d'une culture guerrière qui glorifie la force, l'endurance et les compétences, les berserkers personnifient mieux que quiconque ces traits : primaires et puissants. Ils dirigent le combat contre les ennemis et représentent le peuple de Rashéménie dans et hors de leurs frontières. Même si les Sorcières ont le véritable pouvoir en Rashéménie, elles sont suffisamment sages pour élire un berserker à la tête du pays.

Jhuild (le vin de feu rashémi)

Ce breuvage rouge sombre est composé de certaines graines, de fruits ainsi que d'herbes qui poussant aux alentours de la ville d'Urling. C'est une boisson assez répandue chez les berserkers les plus fortunés. Comme toute boisson alcoolisée, le *jhuild* est techniquement un poison et le personnage qui en boit doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour éviter d'en subir les effets. Ceux qui le désirent peuvent volontairement rater le jet de sauvegarde. En buvant du vin de feu, le personnage subit un affaiblissement temporaire de la Sagesse de 1 point. Une minute plus tard, le buveur gagne un bonus de +2 à la Force, et ce pour deux heures.

Une fois que le bonus de Force prend fin, le buveur doit faire un autre jet de Vigueur (DD 20) ou sombrer dans l'inconscience immédiatement et pour 3d4 heures. Que le jet soit une réussite ou pas, le personnage subit une pénalité de –2 sur ses attaques, ses jets de sauvegarde et ses tests pendant les 12 prochaines heures. Il n'est pas possible de devenir dépendant du *jhuild* ou d'en faire une overdose (même si une personne qui en boit suffisamment pour baisser son score de Sagesse à 0 tombe en coma éthylique).

Une bouteille de *jhuild* coûte 70 po en Rashéménie. Mais dans d'autre pays elle peut coûter 100 po ou plus du fait de sa rareté. Ceux qui ne sont pas berserkers se contentent généralement de boire un vin de feu moins fort et coupé à la bière, qui se vend 2 pa la chope en Rashéménie et de 7 à 15 po partout ailleurs. Ce breuvage, plus léger, a presque le même goût que la véritable boisson mais ne donne aucun bonus de Force ou ne provoque aucune inconscience. Certains visiteurs de la Rashéménie qui se croient habitués au *jhuild* sont surpris d'apprendre qu'ils ont bu sa version diluée. C'est une source d'amusement sans fin pour les Rashémi, spécialement lors des concours de boisson auxquels participe un berserker.

Les sorcières évaluent tous les enfants dès le plus jeune âge (moins de dix ans) pour connaître leurs aptitudes à la magie. Ceux qui réussissent les tests sont enlevés à leurs parents afin de subir un entraînement avec les Anciens, des Rashémi mâles d'un grand âge possédant des pouvoirs immenses. Les Sorcières ne sont pas cruelles ou secrètes : Les familles savent ce que vont devenir leurs enfants et qu'ils seront des personnes puissantes ou influentes. La famille est toujours dédommagée, généralement avec du bétail, des outils ou un orphelin du même âge.

Cet entraînement concerne les garçons comme les filles. Les filles apprennent en détail le dogme de la religion rashémi en vue de devenir des hathrans alors que les garçons n'étudient que la magie profane. Lorsqu'ils atteignent l'âge adulte (à vingt ans en Rashéménie), les filles sont généralement ordonnées ethrans. Certaines choisissent de retourner dans leur village d'origine pour pratiquer la magie ou donner des soins mais elles restent des recrues potentielles pour les hathrans en cas de besoin. Les garçons, lorsqu'ils deviennent adultes, se voient offrir un choix : joindre les Anciens ou quitter la Rashéménie pour toujours, sous l'effet d'une *quête* afin de ne jamais révéler leur secret. La majorité décident de rester et de finalement devenir des Anciens à leur tour. Ceux qui partent pratiquent généralement la magie dans des pays lointains.

Un aspect important de la culture rashémi est le *dajemma*, un voyage d'introspection que tous les jeunes hommes doivent entreprendre avant d'être considérés comme des adultes (les femmes peuvent aussi le faire, mais ce n'est pas une obligation). Dans les temps anciens, les jeunes nobles rashémi pratiquaient le *dajemma* en visitant des contrées étranges, en tuant d'horribles monstres ou de terribles seigneurs de guerre. À présent, c'est surtout un exercice de beuverie et de tourisme. C'est aussi un moyen pour les Rashémi de nouer des liens commerciaux avec le monde extérieur. Les hathrans demandent à toutes les jeunes ethrans de partir en voyage (généralement en groupe) pour découvrir le monde extérieur et pour rapporter les évènements en cours.

À part lors du *dajemma*, rares sont les Rashémi qui quittent leur pays, quel que soit le laps de temps. Les étrangers à l'intérieur des frontières de la Rashéménie sont une curiosité (et pas les bienvenus). Les visiteurs attirent les regards suspicieux et les mages ou tout lanceur de sorts qui ne partagent pas la religion des Rashémi ont droit à des regards hostiles. Les autochtones n'aiment pas que quelqu'un d'autre qu'une Sorcière pratique la magie dans leur pays.

ÉCONOMIE

Bloquée entre les montagnes, les lacs gelés et les forêts hantées, la Rashéménie doit se débrouiller pour la majorité de ses ressources. Ses habitants élèvent du bétail (bovins, ovins ou rothés de la surface), chassent du gibier, pêchent et font pousser quelques plantes pendant les courts étés. Ils font du commerce avec les caravanes qui traversent leur pays via la voie Dorée, proposant de la laine, des objets manufacturés, des fourrures, du vin de feu et leur célèbre fromage fumant en échange de vêtements, de produits en bois et de nourriture qu'ils ne peuvent trouver dans leur propre pays. Les Rashémi n'ont pas beaucoup d'options : ils ne peuvent pas produire en excès pour simplement acheter ce qu'ils désirent. D'un autre côté, ils se refusent à marchander, vendre ou louer les choses que les autres cherchent vraiment (leur magie, leur bois ou des berserkers expérimentés). La Rashéménie pourrait tirer un grand profit d'un *portail* menant vers une grande ville à l'extérieur de ses terres. Mais les Sorcières n'ont que peu d'intérêt pour ce type de magie. Elles ne vont pas autoriser facilement quelqu'un d'autre à créer un tel *portail*, par crainte d'avoir des visiteurs indésirables.

Le produit d'exportation le plus populaire de la Rashéménie est le *jhuild* (le vin de feu rashémi), une puissante boisson qui donne de la force et fait tourner la tête. La version pure est extrêmement onéreuse mais celle diluée est abordable pour ceux qui apprécient ce produit exotique. Comme c'est la coutume de prendre une bouteille de *jhuild* pur lors du dajemma, de nombreux jeunes Rashémi sont devenus rapidement populaires. Ils se sont fait quelques pièces, lorsqu'ils en avaient besoin, uniquement en partageant leur puissant breuvage avec leurs hôtes.

La loge du grand cerf de Mulptan

Illustration de Wayne England

LOI ET MAINTIEN DE L'ORDRE

La Rashéménie est gouvernée par un ensemble de lois très simples, destinées surtout à la préservation des biens et des personnes. Le système légal trouve son origine dans le sens commun, lequel n'est pas si rare malgré la présence de nombreuses fortes têtes dans le pays. Le code juridique tient sur moins de deux pages manuscrites, ce qui est heureux parce que la majorité des Rashémi sont illettrés. Les lois existent aussi en chanson, ce qui permet aux gens du peuple de s'en souvenir plus facilement.

Ne tue pas ou ne blesse pas délibérément un autre Rashémi. Garde ta colère pour tes véritables ennemis.

Ne vole pas un pair ou un étranger honorable. Le faire est une atteinte à ton honneur.

Respecte ta famille, les esprits et les dieux car ils gardent ton âme dans cette vie et après.

Respecte les esprits de ta maison car ils gardent la terre lorsque tu dors.

Obéis au seigneur de fer car la sécurité de toute la Rashéménie est sous sa responsabilité.

Obéis aux Sorcières car elles sont le lien entre le peuple et la terre ainsi qu'entre le seigneur de fer et le peuple.

Sois fort, résolu et courageux car les faibles, les paresseux et les lâches trahissent l'esprit du peuple de Rashéménie.

DÉFENSE ET ART DE LA GUERRE

La majorité des soldats rashémi sont des guerriers et des berserkers. Contrairement à beaucoup d'autres pays, le chef typique (ou le gradé) n'est pas un guerrier mais un barbare. Les combattants rashémi préfèrent les armures légères ou intermédiaires qui assurent une certaine discrétion mais aussi une bonne mobilité. Ils s'habillent de façon à pouvoir se dissimuler dans les bancs de neige lorsque l'ennemi approche. L'armée est divisée en unités qu'on appelle les Crocs (groupes réunissant des membres d'une même loge de berserkers). Les hommes d'arme soutiennent les berserkers en tirant à distance et les suivent, pour s'occuper avec eux des adversaires qui auraient survécu à la première charge. Certaines unités montent des poneys de petite taille pour atteindre les lignes de front ou pour déployer des armes de distance. Par contre, elles mettent pied à terre pour se battre car les poneys ne sont pas faits pour le combat monté.

L'efficacité des berserkers est effrayante à observer, mais ils utilisent rarement des tactiques de groupe. Généralement, ils avancent en une masse hurlante pour faire une brèche dans les lignes ennemies, ce qui est coûteux en hommes mais leur donne le dessus. Ce sont les Sorcières qui apportent la victoire aux berserkers. Elles utilisent leur magie et convoquent de grands esprits afin d'attaquer et de terrifier les forces ennemies et exploiter les premiers succès des berserkers. Elles utilisent aussi des *esquifs-mage* pour déployer les forces rapidement aux points-clefs, exploitant leur grande mobilité pour placer des troupes de choc là où besoin est.

La majorité des communautés en Rashéménie possède des murs d'enceinte. Suite à l'arrêt des attaques des Magiciens Rouges, les Rashémi ont renforcé leurs fortifications sur leur frontière au sud, souvent grâce à des sorts de *mur de pierre*. Même s'ils espèrent que la guerre contre les Thayens (qui dure depuis des siècles) se terminera, les Rashémi ont vécu avec leurs voisins belliqueux trop longtemps pour croire que les Magiciens Rouges vont changer leur nature aussi facilement.

Les Rashémi se contentent généralement de défendre leurs frontières et ils envahissent rarement les pays limitrophes. À de rares occasions un grand nombre de guerriers Rashémi ont quitté leur mère patrie pour mener une expédition punitive contre des fortifications adverses, en représailles à une attaque contre la Rashéménie. Les Rashémi (et les berserkers en particulier) pensent qu'il n'y a aucun honneur à tuer des civils à peine capables de se défendre. Ils préfèrent concentrer leurs actions sur des cibles militaires.

RELIGION

Les Rashémi sont des pratiquants qui impliquent la religion dans tous les aspects de la vie quotidienne, car ils vénèrent les esprits du pays comme des divinités mineures. La religion rashémi se concentre sur « les Trois » : Bhalla (Chauntéa), Mailikki et l'Insidieuse (Mystra) mais honore aussi les telthors et les grands héros. La majorité des esprits n'est pas connue par des noms, sauf pour les très anciens qui possèdent des personnalités caractéristiques. La plupart des gens ne rencontrent pas les esprits en personne mais cherchent leurs signes, qui sont interprétés comme des hasards miraculeux ou des malédictions. Les héros qui sont vénérés sont présumés servir les Trois dans l'au-delà en tant que généraux, stratèges et messagers. On les voit rarement des hathrans, sauf lors des fantastiques démonstrations de magie (par exemple à l'occasion d'un sort de la famille d'*allié d'outreplan*).

Tous les Rashémi respectent les hathrans pour leur rôle d'intermédiaire avec les divinités (que ce soit des dieux ou des esprits). Les plus jeunes pratiquantes de la magie divine (i.e. des ethrans qui ne sont pas encore devenues hathrans) s'occupent généralement de l'office religieux et des soins (comme les prêtres et les druides dans d'autres pays). Cela permet aux hathrans de gagner du temps et de se concentrer sur des sujets plus importants, comme combattre les Magiciens Rouges, repousser les guenaudes friges ou surveiller la Rashéménie. Ce n'est que lorsque le pouvoir des ethrans n'est plus suffisant par rapport aux besoins de la population (comme durant une épidémie), que les hathrans sont requises.

LES WYCHLARAN

Les *wychlaran* (« vieilles femmes sages ») sont les guides spirituels des Rashémi. Elles veillent sur leurs âmes et communiquent avec les esprits de la terre. Le terme officiel pour désigner un membre de cette caste est *hathran* (« sœur instruite »), même si les Magiciens Rouges et les autres les appellent les Sorcières de Rashéménie (un terme qu'elles utilisent aussi entre elles). Toute femme lanceur de sorts, profanes ou divins, entre dans l'une des quatre catégories qui suivent : non initiée, ethran, hathran ou othlor.

Les non-initiées sont des pratiquantes de la magie qui ont choisi de ne pas devenir des ethrans (en termes de jeu, elles sont des lanceurs de sorts Rashémi mais ne choisissent pas le don Ethran). De nombreuses adeptes et des lanceurs de sorts mineurs entrent dans cette catégorie. Ce sont des femmes qui n'ont pas l'envie ou pas les capacités d'aller plus loin dans les études. Elles sont généralement délaissées par les Sorcières et pratiquent leur magie comme elles l'entendent, aussi longtemps qu'elles ne réclament pas les privilèges et l'autorité d'une véritable Sorcière.

Les ethrans sont des initiées de bas niveau de toutes les classes de lanceur de sorts, divins ou profanes, mais elles sont principalement prêtresses ou ensorceleuses (pour être une ethran, le personnage doit choisir le don Ethran). Une ethran est une Sorcière et assume la responsabilité mais aussi l'autorité que lui confère ce titre. Elle doit aussi déférence vis-à-vis des hathrans et des othlors. Il y a des milliers d'ethrans mais la majorité n'est rien de plus que la rebouteuse du village ou l'intermédiaire des esprits.

Les hathrans sont les dirigeantes de la sororité. Pour devenir hathran, le personnage doit obtenir au moins un niveau dans la classe de prestige éponyme. Une hathran jouit d'un respect illimité en Rashéménie. Sa parole fait loi et y désobéir est synonyme de mort. Il y a approximativement trois cents hathrans éparpillées dans le pays et partout ailleurs en Faerûn. Le chiffre exact est jalousement gardé secret par la sororité.

Les hathrans les plus sages et les plus expérimentées prennent le titre d'*othlor* (« les Vénérables »). Il n'existe pas plus d'une douzaine d'othlors en même temps même si le titre est accessible à toutes les sœurs qui le méritent.

Les vremyonni

Alors que les *wychlaran* servent la Rashéménie en tant que juges, dirigeantes, prêtresses et guerrières, les hommes pratiquant la magie sont victimes de ségrégation au sein de la caste des *vremyonni* (« Anciens »). Les lanceurs de sorts divins comme les prêtres et les druides ne sont pas victimes de cette ségrégation, mais puisque les Rashémi attendent uniquement des hathrans qu'elles apaisent les esprits et interagissent avec les dieux, les prêtres et les druides masculins n'ont pas de rôle officiel dans la société. La majorité deviennent ermites ou, finalement, rejoignent une loge berserker (après s'être multiclassé en barbare) et se transforment en conseillers auprès de ces fraternités d'élite.

Les hommes qui pratiquent la magie profane n'ont pas cette option. Ils doivent rester dissimulés dans des villages cachés et des forteresses souterraines de *vremyonni* ou quitter la Rashéménie. Désobéir à cette règle est synonyme de mort. La majorité des Anciens acceptent cet état de fait et admettent cette réclusion sans rechigner. Dans leurs refuges secrets, ils deviennent des experts en fabrication d'armes et d'objets, créant des instruments d'une grande puissance magique pour que les berserkers et les hathrans défendent le pays. En de très rares occasions, lorsque la Rashéménie doit faire face à ses plus grands dangers, les *vremyonni* vont sur le terrain et marchent aux côtés des *wychlaran*. Masqués comme leurs sœurs, ils se lient à une hathran à l'aide d'une courte corde de soie formant ainsi une paire redoutable de lanceur de sorts.

Aventuriers

Les véritables aventuriers (ceux qui vont et viennent pour résoudre les problèmes et enquêter sur d'étranges ruines anciennes) sont rares en Rashéménie, la plupart de ses habitants trouvent l'aventure à l'extérieur lors de leur *dajemma*. La majorité des aventuriers en Rashéménie sont des nobles (habituellement des hommes et des femmes qui descendent d'un puissant berserker) qui accomplissent des missions dangereuses pour prouver leurs aptitudes et leur courage.

Les aventuriers d'autres pays sont considérés avec autant de suspicion que les autres étrangers, sauf s'ils voyagent avec une hathran ou un berserker respecté. De telles personnes restent rares même si elles peuvent être rencontrées sur la voie Dorée, protégeant des caravanes ou dirigeant des expéditions vers des labyrinthes isolés. Les aventuriers sont plus communs dans le Nord Pays, où les autochtones se font un plaisir d'indiquer aux étrangers les ruines les plus proches (afin de se débarrasser de ces derniers).

La plupart des villages en Rashéménie n'ont qu'un seul établissement pour accueillir les aventuriers étrangers (les locaux restent habituellement avec leur famille ou au refuge des berserkers). Mulptan et Shevel sont des exceptions, puisqu'elles se sont habituées à voir le trafic des caravanes et des visages étrangers. Les aventuriers en visite sont souvent obligés de dormir à l'extérieur car aucun Rashémi doté de bon sens ne louerait une écurie à une personne qui pourrait être un espion à la solde des Magiciens Rouges. De nombreux aventuriers sont morts gelés pendant les mois les plus froids, peu habitués à un tel accueil et non préparés à des températures aussi extrêmes.

Tous les étrangers sont invités à partir au bout de quelques jours. Les lanceurs de sorts d'autres pays sont avisés d'utiliser le moins possible leur magie dans les frontières de la Rashéménie, de peur qu'ils ne poussent à bout les autochtones, les esprits ou les Sorcières.

Histoire et politique

La Rashéménie a la même forme de gouvernement depuis 1 400 ans. Peu de temps après les chutes des empires de Narfell et de Raumathar, les tribus de Rashémi furent unies grâce à l'aide d'un mystérieux groupe de pratiquantes de la magie : les *wychlaran*. Ces femmes jurèrent de protéger la population et les esprits locaux jusqu'à la fin des temps. En échange, elles ne demandèrent que le droit de choisir le roi de Rashéménie et ses chefs de guerre. Les Rashémi, qui avaient vu l'efficacité avec laquelle les *wychlaran* avait combattu les Nars et les Raumatharis, acceptèrent de bon cœur. Le premier seigneur de fer fut choisi approximativement soixante-quinze ans avant le début du Calendrier des Vaux.

Histoire de la Rashéménie

L'histoire de la Rashéménie est une longue succession d'invasions par des voisins hostiles, suivie par la défaite desdits envahisseurs, grâce à la furie des berserkers et la magie des hathrans. Parmi ces adversaires on compte le vieux Narfell et Raumathar, Mulhorande (cherchant à étendre ses terres plus au nord), la horde tuigane, et Thay, qui est à l'origine d'au moins une vingtaine de tentatives d'invasions majeures depuis 450 ans. Parce que la Rashéménie est isolée et échange peu avec le monde extérieur, le détail de toutes ces attaques n'est pas de notoriété publique. Par contre, les évènements qui suivent sont connus de tous.

–5000	Les premières tribus humaines s'installent en Rashéménie.
–1967	Première guerre entre la Mulhorande et l'Unther. Les tribus des Rashémi, Raumviriens, Sossrims et Nars sont employés comme mercenaires par les deux camps.
–1076	Les Portorques s'ouvrent sur le plateau de Thay. Mulhorande et Unther s'allient contre la menace. La Rashéménie est envahie par les orques.
–1069	Les Portorques sont détruites. De nombreux d'orques fuient vers les montagnes du Levant.
–970	Le Nentyarch de Tharos construit sa capitale à Duntharos et forge la *Couronne de Narfell*. Il lance une campagne pour annexer plusieurs petits royaumes et les unir sous son autorité.
–946	Les armées du Nentyarch détruisent Shandaular, capitale d'Ashanath. Tous les royaumes de Nar sont unifiés.
–900	Les Raumviriens créent le royaume de Raumathar dont la capitale est Château-Hiver.
–160	*Année du Géant de pierre*. Narfell et Raumathar se détruisent mutuellement à l'aide d'une terrible magie. La Rashéménie est ravagée par les démons et des sorts de destruction.
–148	*Année du Marbre noir*. La Rashéménie tombe sous la coupe du seigneur démon Eltab.
–108	*Année de la Baguette*. Un ordre secret de Sorcières apparaît en Rashéménie. De lignée Raumvirienne, elles jurent de préserver le savoir et les arcanes de l'empire de Raumathar.
–75	*Année des Boucliers de cuir*. Aidé par les Sorcières raumviriennes, Yvengi défait Eltab et libère la Rashéménie du joug démoniaque. La Mulhorande envahit la Rashéménie

mais est repoussée par les efforts combinés des berserkers et des Sorcières. Les Sorcières réclament le droit de nommer le seigneur de fer de la Rashéménie.

189 *Année du Défenseur masqué.* Bregg le Fort, un puissant berserker, organise une rébellion contre les Sorcières lorsqu'elles refusent de le nommer seigneur de fer à la mort du précédant dirigeant. Les berserkers loyaux à Bregg abattent des dizaines d'hathrans durant les premières heures de la révolte.

194 *Année de la Spirale de fumée.* La rébellion de Bregg est finalement écrasée. Suite à la guerre de Bregg, les hathrans décident de porter des masques.

306 *Année de la Horde des crocs.* Une impressionnante troupe d'orques descend des montagnes du Levant sur la Rashéménie mais est repoussée.

595 *Année du Couvent.* Les durthans, une secte secrète au sein des *wychlaran*, tente de renverser l'ordre en place et de contrôler la Rashéménie. Les luttes intestines entre les hathrans et leurs sœurs noires durent des décennies mais les durthans sont finalement vaincues.

922 *Année du Poisson cracheur.* Les magiciens de Thay se rebellent contre le joug mulhorandi et mettent à sac la capitale provinciale de Delhumide.

934 *Année de la M agie déclinante.* Les Magiciens Rouges lancent leur première invasion de la Rashéménie mais sont repoussés.

1359 *Année du Serpent.* La horde tuigane attaque Thay. Zulkir Szass Tam négocie une paix avec les Tuigans et construit un grand *portail* pour les transporter au nord de la Rashéménie. Les Tuigans assiègent et détruisent la citadelle Rashémar en même temps que la force principale se déplace vers l'ouest par le Haut Pays pour attaquer une armée réunie par les Sorcières au lac des Larmes. Harcelée par les forces thayennes au sud du lac Mulsantir, l'armée principale des berserkers rashémi est incapable d'aider les Sorcières qui ne peuvent que ralentir l'immense horde.

1360 *Année de la Tourelle.* Les neiges hivernales retiennent les armées thayennes sur place, permettant aux berserkers de faire à nouveau mouvement vers le nord et d'attaquer par surprise le camp des Tuigans. La Bataille du lac des Larmes oblige les envahisseurs à battre en retrait. Les Magiciens Rouges séparent les eaux du Cendrane pour permettre aux Tuigans de fuir. Les Rashémi ne les poursuivent pas. Les Tuigans sont finalement vaincus en Thesk par une armée multinationale, rejointe par le roi Azoun IV de Cormyr.

1362 *Année du Heaume.* Thay tente d'envahir la Rashéménie en faisant bouger ses forces via Thesk, en suivant la voie Dorée. Ils sont submergés par des élémentaires de l'Eau convoqués par les Sorcières. Les Thayens battent en retraite et utilisent la magie pour réduire en cendres la côte occidentale. Les Sorcières mettront un mois pour réparer les dégâts.

1363 *Année de la Wyvern.* Un hiver étrangement froid en Rashéménie permet à un grand nombre de créatures appréciant les basses températures de descendre vers le sud, depuis les montagnes de Bordglacé vers le Nord Pays et plus bas encore.

1365 *Année de l'épée.* Thay envahit la Rashéménie depuis l'Est alors que les Magiciens Rouges font fondre les glaciers des montagnes de Bordglacé, causant une inondation importante en Immilmar et Mulsantir. Pendant que les hathrans sont distraites, les forces thayennes traversent les avancées du Haut Pays mais sont repoussées par des élémentaires furieux.

1366 *Année du Bâton.* Thesk propose d'améliorer une partie de la voie Dorée afin de faciliter le trafic. Les Sorcières acceptent l'offre sous certaines conditions de construction et les travaux commencent en fin d'été.

1367 *Année du Bouclier.* Les constructeurs de la route complètent la section allant de Mulsantir à Tinner.

1368 *Année de la Bannière.* Thay provoque le chaos en incendiant la partie occidentale des bois Cendrés, chassant en direction de l'est ses créatures féroces, vers les zones civilisées. Profitant de la confusion, des bandes de coupeurs de gorges se téléportent à Mulsantir et Immilmar pour tuer les Rashémi influents mais sont abattus par les berserkers.

1369 *Année du Gantelet.* La croissance du commerce en orient donne des idées aux marchands d'autres pays qui veulent établir des comptoirs en Rashéménie. L'un des groupes de colons est composé de nains d'écu. Les autochtones accueillent les nains après avoir testé leur capacité à forger, à combattre et à boire.

1370 *Année de la Chope.* Thay tente d'envahir la Rashéménie en traversant le lac Mulsantir sur des bateaux façonnés par la magie. Mais une tempête créée par les hathrans fait s'échouer les vaisseaux sur les rives australes.

1371 *Année de la Harpe sans corde.* Thydrim Yvarrg, seigneur de fer de Rashéménie, est tué par un assassin thayen. Plutôt que de le faire revenir de la mort, les Sorcières optent pour le remplacer par Volas Dyervolk, dont elles pensent qu'il s'irritera moins de leurs conseils.

1372 *Année de la Magie Sauvage.* Année en cours. Khalia, une émissaire thayenne approche le Mulsantir avec un drapeau blanc et demande la permission de créer une enclave. On la lui refuse mais elle est autorisée à repartir librement. Le retour de Baine pousse les hathrans à surveiller la moindre activité de ses fidèles dans la région.

Gouvernement

Au plus bas de l'échelle, chaque communauté est dirigée par un *fyrra* (« seigneur » ou « chef de guerre »), habituellement un guerrier de renom issu d'un clan ayant une bonne réputation. Techniquement, un fyrra n'a de pouvoir que sur les soldats qu'il entraîne et qu'il commande. Pourtant, il s'occupe souvent de faire régner l'ordre, de régler les problèmes juridiques traditionnels et de la justice. Un fyrra est conseillé par les Sorcières et s'en remet généralement à leur jugement. Les fyrras de chaque village rendent des comptes au *Hubrong*, ou seigneur de fer, le plus chef le plus haut en Rashéménie.

Le seigneur de fer est toujours un homme, choisi par les Sorcières, et qui dirige selon leur bon vouloir. Elles peuvent le remplacer à tout

moment. On attend du seigneur de fer qu'il règne avec sagesse et pour le plus grand bien du peuple de Rashéménie. Il est de son devoir de s'assurer que les voyages d'une agglomération à l'autre sont raisonnablement sûrs, que les frontières sont tenues et que les monstres faisant des incursions depuis les régions les plus sauvages du pays sont endigués. Durant une invasion, le seigneur de fer est le chef de guerre suprême de toutes les forces rashémi à l'exception des Sorcières (mais elles obéissent généralement à ses conseils comme s'ils étaient des ordres).

Le seigneur de fer représente l'idéal du Rashémi et personnifie toutes ses vertus. Il doit être capable de surpasser tous ses chefs de guerre en combat, au ski, à la nage, à la course et en beuverie. Dans les faits, aucun seigneur de fer n'en est capable, même si certains y sont presque parvenus.

La justice en Rashéménie est rapide et précise. Les voleurs voient leurs biens confisqués. Les meurtriers sont tués ou exilés. Les Sorcières se débarrassent de ceux qui les offensent ou qui offensent les esprits. Heureusement, la majorité des problèmes en Rashéménie ne sont que le résultat de pugilats d'ivrognes et d'épouses volages. Ces soucis peuvent être habituellement réglés sans préjudice sérieux des partis en conflit.

Les dirigeantes réelles de la Rashéménie sont les Sorcières. Elles préfèrent rester dans les coulisses mais si quelqu'un tente de les empêcher d'accomplir leur mission (qui implique généralement la sécurité du pays), elles sont sans pitié et éliminent le traître ou l'espion potentiel. Les Sorcières ont droit de vie et de mort sur les autres mais ne l'utilisent que lorsque c'est absolument nécessaire, pour éviter d'avoir une mauvaise image (par exemple lorsque quelqu'un blesse volontairement une Sorcière à l'intérieur des frontières de la Rashéménie). Désobéir à un ordre direct d'une Sorcière est considéré comme une trahison et peut aussi être synonyme de mort. Pourtant, les Sorcières donnent généralement un avertissement et répètent l'ordre avant d'infliger la punition. Elles sont plus patientes avec les jeunes, ceux qui ignorent la loi et les autres Sorcières.

Ennemis

Malgré son isolement, ses barrières naturelles et son absence de ressources minérales, la Rashéménie a de nombreux adversaires qui voudraient la voir détruite, pillée ou réduite en esclavage.

Les barbares nars

Le vieux Narfell est mort depuis longtemps, mais les descendants de ses prêtres démoniaques vivent encore, devenus des maraudeurs et des pilleurs sanguinaires qui se combattent les uns les autres, ou qui s'en prennent au malheureux qui fait un pas dans leur pays de glace. De temps en temps, des tribus nares agressives traversent l'Erech pour combattre les Rashémi. Et quand deux groupes de berserkers se rencontrent, le sang couvre le sol sur plusieurs kilomètres à la ronde. Heureusement, le climat et l'eau découragent ce comportement. Mais lorsque la population grandit en Narfell et que les ressources maigrissent, de jeunes Nars impétueux cherchent à attaquer la Rashéménie. Récemment, les Sorcières ont encouragé les berserkers à laisser en vie les envahisseurs vaincus, mais seulement après leur avoir tranché un bras. Les malheureux survivants de ces vains assauts sont renvoyés chez eux pour rappeler à leurs compatriotes les conséquences d'une attaque contre la Rashéménie.

Les plus agressifs de ces cavaliers appartiennent à la tribu du Ragnor, un puissant groupe de barbares qui vivent dans les steppes au nord des monts Haupins. La tribu du Ragnor est dirigée par un tueur vicieux, appelé Ghur-Tha le Fendoir (CM, humain (m), Barb4/Pré9 d'Orcus), qui préfère capturer ses ennemis vivants pour les sacrifier à son patron démoniaque.

Chaul de la citadelle Rashémar

Avec la chute de la citadelle Rashémar, la partie la plus orientale de la Rashéménie connut une absence de pouvoir dont profita Chaul, une guenaude dépravée, accompagnée de nombreux minions et dotée de capacités magiques conséquentes. Elle fait partie des durthans (voir plus bas) et est avide de pouvoir comme toutes ses sœurs. Comme elle n'est pas humaine, certaines humaines de cette organisation ont peur de ce qui pourrait arriver si elle obtenait trop de pouvoir. Actuellement, elle a des liens très forts avec d'autres guenaudes : les annis des bois Cendrés, les friges de Rochecourts et les criardes des désolations Sans Fin.

Chaul est très occupée à rassembler une armée aux confins orientaux des montagnes du Levant, ralliant des gobelins, des hobgobelins, des gobelours et des ogres sous sa bannière. Même si elle déteste la Rashéménie et les *wychlaran*, elle sait qu'elle ne pourra pas vaincre les hathrans avec ce ramassis d'humanoïdes. De ce fait, elle réfléchit à une stratégie plus subtile. Elle rêve de trouver le moyen de retourner la population de Rashéménie contre les Sorcières. Afin d'y arriver, elle a tenté de capturer de jeunes ethrans et de les rallier à sa cause en leur offrant pouvoir et richesse. Pour le moment, elle n'a que peu de succès. Quand une Sorcière tombe entre ses griffes, elle meurt rapidement.

Les duergars

Sous les montagnes du Levant s'étend un puissant royaume duergar connu sous le nom de Darzalstaukh, la ville des rêves sombres. Jusque là, les nains gris ne se sont pas engagés dans des actions hostiles. Quoi qu'il en soit, vu leur nature intrinsèquement mauvaise et la rareté de leurs expéditions à la surface, la majorité des Rashémi supposent que les duergars n'ont rien de bon. Certaines rumeurs font état d'apparitions épisodiques de drows à Rochecourts. Si l'Outreterre sous la Rashéménie est contiguë, les nains gris pourraient frapper n'importe quelle région depuis les sous-sols.

Déjà, des postes avancés duergar situés dans des cavernes proches de la surface entrent en conflits avec les mineurs Rashémi pour le contrôle des faibles ressources en minerai de fer du pays. Les mineurs se préparent à une guerre inévitable et s'organisent pour ne pas devenir les victimes d'une attaque surprise. Les hathrans ont suggéré d'être prudent et patient. En effet, le nombre de duergars est inconnu et ils pourraient être plus intéressés par le commerce que par la guerre. Les duergars peuvent être des partenaires économiques peu fiables mais une paix avec Darzalstaukh pourrait donner à la Rashéménie l'accès au fer et à d'autres métaux de valeur.

Les durthans

Le hathrans ne sont pas les seules femmes lanceurs de sorts qui influent sur les évènements en Rashéménie. Les durthans forment

un groupe de femmes globalement maléfiques et dotées de pouvoirs similaires à ceux des hathrans, mais qui concentrent leur attention sur les esprits de destruction et de vengeance qui habitent dans le pays. Les durthans pensent que le seul moyen de protéger la Rashéménie est d'être aussi cruel avec les ennemis du pays qu'ils le sont eux-mêmes. Elles rêvent d'organiser l'attaque de Thay et de Narfell, de piller leur magie et d'éliminer ces puissants adversaires. Elles taxeraient alors la voie Dorée et imposeraient un impôt à Thesk pour autoriser les biens venant de l'extrême orient à entrer dans le pays. Grand-Val, une zone boisée et sauvage comme la Rashéménie, deviendrait la cible de l'expansion rashémi. Les durthans sont persuadées qu'elles peuvent réveiller les esprits locaux et faire de cette région un endroit identique à leur pays.

Pour le moment, les durthans sont en minorité absolue par rapport aux Sorcières. Comme elles travaillent dans le secret et qu'elles se font parfois passer pour des hathrans, l'amplitude réelle de leur pouvoir est inconnue. Les Sorcières sont satisfaites de l'arrêt momentané des attaques thayennes et profitent de ce répit pour se concentrer sur ce danger qui vient de l'intérieur. La plupart des durthans prennent la classe de prestige du même nom (voir le Chapitre 2 : classes de prestige), même si nombre d'entre elles sont des novices étudiant afin d'être acceptées en tant que membre de leur sombre ordre, tout comme les hathrans comptent les ethrans dans leurs rangs, malgré leur inexpérience en ce qui concerne le terrain.

Les Magiciens Rouges de Thay

Les ennemis principaux de la Rashéménie moderne sont les Magiciens Rouges de Thay, leurs serviteurs, leurs esclaves et leurs armées. Le bas peuple de Thay n'a aucune raison de haïr les Rashémi. Mais l'histoire guerrière de Thay vis-à-vis de la Rashéménie et la propagande des Magiciens Rouges ont terminé de convaincre les classes inférieures que les Rashémi sont un peuple horrible et déviant.

Heureusement pour les Rashémi, les Magiciens Rouges se sont montrés incompétents à mettre en œuvre de leurs ambitions de conquêtes, gâchant des ressources à se combattre mutuellement plutôt que de se concentrer sur leur adversaire. Ils peuvent entrer sur un champ de bataille avec une armée d'orques et un nouvel hybride qui adore en manger ou envoyer une escouade de griffons pour aider une tribu gnoll qui déteste les créatures volantes. Des ordres imprécis donnés à des morts-vivants incapables de la moindre initiative ont pour conséquence des milliers d'hommes en arme marchant sans but dans la forêt ou avançant droit dans un lac. Les Magiciens Rouges sont meilleurs lorsqu'ils affrontent un adversaire directement (utilisant des sorts et des objets magiques qu'ils manipulent eux-mêmes). Mais ils évitent cette tactique qui les expose trop.

À présent que les Thayens se concentrent sur le commerce plutôt que sur la conquête militaire, il sera intéressant de voir ce qui va se passer concernant les relations entre les deux pays à long terme. Les Rashémi ne vont pas oublier cinq siècles de tentatives de conquête en une seule nuit. D'un autre côté, les Magiciens Rouges ne vont pas oublier leurs défaites sous les sorts des hathrans, pas plus que la phénoménale réserve de magie des Anciens. Même si les Thayens arrivent à installer des comptoirs commerciaux partout dans les zones alentour, les Rashémi seront difficiles à approcher.

Cités et sites importants

La majorité des Rashémi vit à l'extérieur des grandes agglomérations, préférant des maisons éloignées, séparées par de petits champs et des pâtures. Habituellement, leurs maisons sont construites pour s'harmoniser avec la campagne alentour. Certaines sont en pierre, couvertes de terre et d'herbes, ou sont partiellement creusées à flanc de colline. D'autres enfin sont complètement enterrées et ressemblent juste à un monticule de terre. Les villes rashémi sont petites et compactes, dotées de bâtisses de bois sombre, de pierre, surmontées de tourbe et d'herbe. Les murs épais protègent du climat froid et sont traités pour résister au feu (toujours un danger lorsqu'un foyer constant est obligatoire la plupart de l'année). Les Rashémi ruraux méprisent les habitants des cités, les considérant comme mous. Mais en vérité les citadins de Rashéménie vivent quasiment comme les gens de la campagne, même s'ils ont moins à marcher pour aller chez le voisin.

Citadelle Rashémar (village)

Dans le temps, cette grande forteresse abrita une garnison de plus de 2 000 Rashémi en arme, prêts à repousser les bandits et à protéger les marchands se déplaçant dans le pays. Lorsque la horde tuigane arriva en 1359 CV, elle laissa 5 000 hommes d'armes derrière elle pour assiéger la forteresse. Avec les hathrans occupées ailleurs par le restant des forces tuiganes, les défenseurs de la citadelle furent abandonnés à leur sort. Des ballades sont encore chantées par les bardes rashémi à propos de la valeur et de la bravoure de ces soldats condamnés, qui tinrent pendant trois mois contre un adversaire supérieur en nombre. Lorsque les Tuigans prirent finalement la forteresse, ils tuèrent sans pitié tous les défenseurs et les autochtones qui s'y étaient réfugiés. Les Tuigans abattirent alors les formidables murs à l'aide de groupes de chevaux de traits, ne laissant pas plus qu'un tas de pierres fracassées. Bien que les Tuigans fussent défaits peu de temps après, la citadelle ne fut jamais reconstruite.

La forteresse abattue est maintenant hantée par des créatures monstrueuses. Des gobelins ont leurs repaires dans les niveaux les plus hauts ainsi que dans les ruines encore dressées du village qui entourait la forteresse. Des araignées monstrueuses rampent partout dans les décombres et sont parfois utilisées comme montures par les gobelins. Les niveaux inférieurs constituent le repaire de Chaul (NM, annis (f), Ens6/durthan 7), une puissante lanceuse de sorts, ennemie des hathrans. Elle a déjà tué deux d'entre-elles alors que ces dernières pensaient pouvoir l'expulser. Chaul est protégée par huit ogres barbares et par des gobelins pratiquant la sorcellerie. Elle assigne des tâches à ses sous-fifres en fonction leur capacité à utiliser la magie placée. Sa plus grande alliée est Durakh Haah (NM, demi-orque (f), Prê9 de Luthic), une femme d'origine inconnue mais extrêmement cruelle. En combat, les ogres de Chaul sont renforcés par la magie de Durakh, chacun commandant une troupe de vingt gobelins entraînés à affronter des berserkers (ils lancent des assauts rapides avant de se replier afin d'épuiser leur potentiel de rage). Chaul et Durakh restent hors de vue, lançant des *rappels à la vie* pour relever les alliés tombés et des *animations des morts* sur les adversaires. Les morts-vivant gardent la portion intérieure des ruines. Le pouvoir des prêtres de faire revivre les morts remplit les gobelins et leurs chefs d'une foi inébranlable.

La citadelle Rashémar était à l'origine une forteresse circulaire au sommet d'une colline, entourant une aire de 270 mètres entre ses murs extérieurs, dotée de tours magiquement protégées contre les sorts à longue distance, tout comme celles des Magiciens Rouges. La partie la moins endommagée est constituée du donjon, qui dissimule le puits permettant d'accéder aux niveaux souterrains. Les anciens murs ont été réaménagés pour former une ligne de défense autour du donjon et les pierres éparpillées ont été rassemblées pour construire des tours grossières à la taille d'un ogre. Des passages couverts partent du donjon vers chaque tour, permettant aux troupes d'aller et venir jusqu'à ces postes avancés, sans qu'elles soient exposées aux attaques à distance. Les maisons dans les ruines de ce qui était le village ne sont rien de plus que des coquilles vides. Mais les gobelins y ont construit des tunnels peu profonds pour en faire leur refuge. Toute personne qui approche est repérée de loin avant d'atteindre le donjon, et les gobelins utilisent des cornes pour communiquer entre eux et avec leurs maîtres.

♛ **Citadelle Rashémar (village).** Magique ; AL NM ; limite financière 200 po ; ressources 7 600 po ; population 760 ; isolée (gobelins 77%, hobgobelins 14%, ogres 8%, autres 1%).

Autorité : Chaul, NM, annis (f), Ens6/durthan 7 (dirigeante de la citadelle) ; Durakh Haan, NM, demi-orque (f), Prê9 de Luthic (lieutenant de Chaul).

Personnalités : Dendurg Double-Hache, CM, ogre (m), Gue2/Barb5 (chef des gardes du corps de Chaul) ; Vorshk le Ver, LM gobelin (m), Ade9 (le lanceur de sorts gobelin le plus puissant).

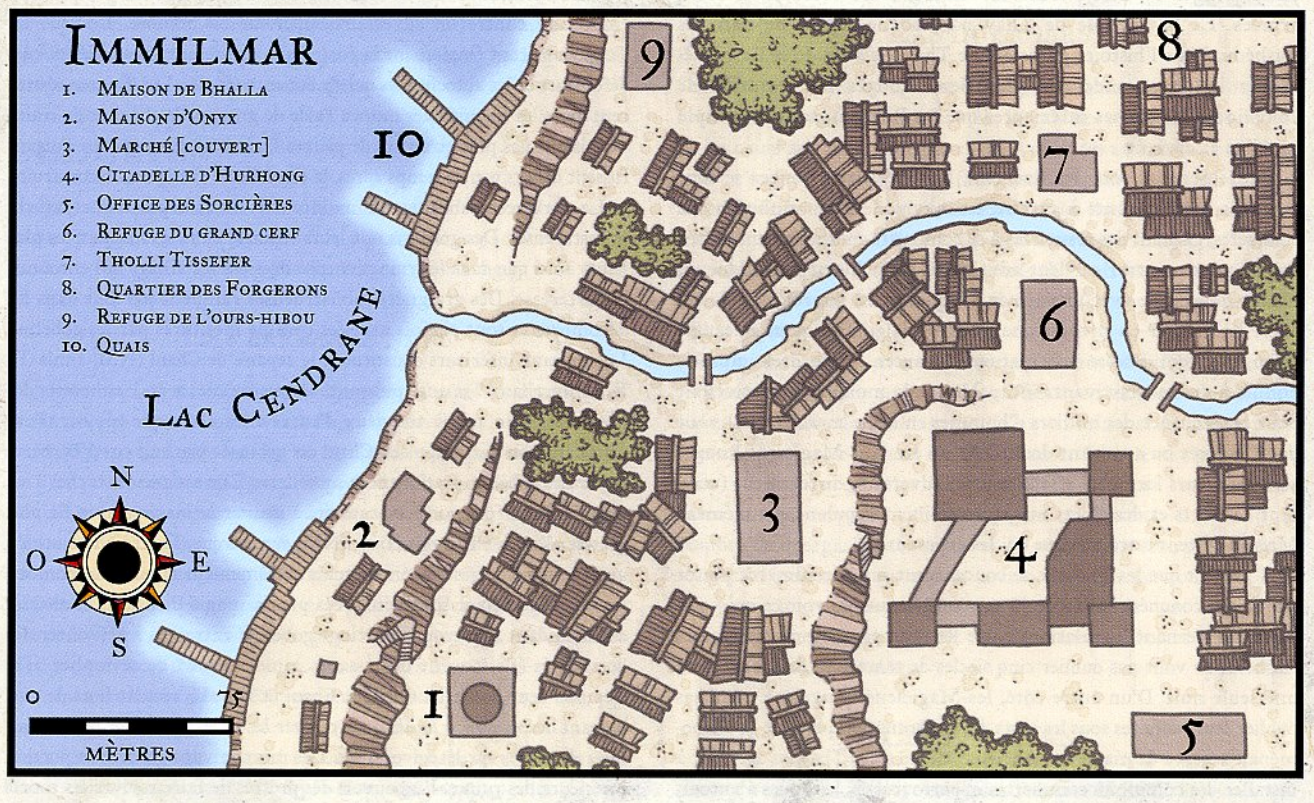
Troupe de la citadelle : HdA9, Barb7, Gue7, Barb6, Rôd5, HdA5, Barb4, Gue4, HdA4 (×4), Barb3 (×3), Gue3 (×2), HdA3 (×11), Rôd2 (×2), HdA2 (×39), Barb1 (×4), Gue1 (×4), Rôd1 (×4), HdA1 (x226).

Autres : Bard5, Bard3, Bard1 (×2), Dru4, Dru3, Dru2, Dru1 (×3), Ens6, Ens3 (×2), Ens1 (×4), Mag4, Mag2 (×2), Mag1 (×4), Moi5, Moi1 (×4), Prê6, Prê5, Prê3, Prê1 (×2), Rou10, Rou5 (×2), Rou2 (×4), Rou1 (×8), Ade6, Ade4, Ade3 (×3), Ade1 (×5), Exp8, Exp5, Exp4, Exp3 (×2), Exp2 (×5), Exp1 (×17), GdP9, GdP7, Gdp4 (×2), GdP3 (×6), GdP2 (×17), GdP1 (×346).

Immilmar (cité)

Surplombant les eaux glaciales du Cendrane, cette cité abrite la citadelle du seigneur de fer et fait office de capitale pour la Rashéménie. Immilmar est l'un des rares endroits de ce pays où les étrangers sont tolérés. De nombreux marchands de fourrures nars et des négociants theskiens s'y trouvent souvent. Les délégations étrangères viennent également ici, même si le seigneur de fer ne permet qu'à peu d'entre elles d'avoir une ambassade permanente. Les consuls d'Aglarond, d'Impiltur et de Damara ont leur maison à Immilmar. Les représentants de toutes les autres contrées sont envoyés pour des missions spécifiques et ne sont pas encouragés à s'éterniser une fois leurs affaires avec le seigneur de fer conclues.

La citadelle du seigneur de fer domine le centre d'Immilmar et de nombreux autres bâtiments de pierre s'agrègent au pied du château. Lorsqu'on s'éloigne de la citadelle, les bâtisses deviennent de plus en plus rashémi, les murs de pierres des champs et les poutres abruptes remplacent les pierres taillées et la maçonnerie travaillée. Excepté le château d'Huhrong, la majorité des grands bâtiments de la ville sont des loges aux toits pentus, soutenues par de grosses lambourdes dans le plus pur style rashémi. Elles sont dotées d'une double rangée de grosses poutres intérieures, plantées dans le sol. Elles se rejoignent au niveau d'une énorme faîtière centrale au sommet, placée horizontalement.



Construit sur les fondations d'un ancien donjon de Nar, le château du seigneur de fer est une prodigieuse forteresse d'acier et de pierre. Il y a plus de cinq siècles, les Sorcières utilisèrent une magie puissante pour élever là place forte. Sinistre et interdite, la citadelle est l'un des châteaux parmi les plus solides du pays, capable de résister à n'importe quel assaut. Ses murs sont renforcés par des sorts conçus pour amoindrire les attaques magiques et bloquer les envahisseurs éthérés ou qui se téléportent.

Le seigneur de fer actuel est le très intelligent Volas Dyervolk, l'Ours (CB, humain (m), Bar18), un homme doué et volontaire, qui n'a pas peur de discuter ferme avec les Sorcières lorsqu'il pense qu'elles ont tort. À plus d'une occasion, ces dernières ont pensé à le révoquer. Mais la franchise de Volas et son bon sens ont gagné leurs faveurs malgré tout. Les Sorcières lui ont donné son trône à la mort d'Yvarrg, le précédent seigneur de fer, qui fut tué par un assassin thayen.

Principaux commerces

Immilmar est connue pour ses cuirs, ses sculptures sur bois et sa ferronnerie. Les tanneries et les hauts-fourneaux sont placés sur les collines au nord et à l'est de la ville depuis qu'un seigneur de fer, mort il y a longtemps, a ordonné que toutes les activités provoquant des fumées et des odeurs soient placées loin du centre ville. Des dizaines de sculpteurs sur pierre ou sur bois travaillent encore dans des ateliers dans l'enchevêtrement des rues autour de la citadelle du seigneur de fer mais, pour sa plus grande part, le cœur d'Immilmar est un quartier plaisant embelli par de jeunes arbres et des rues sinueuses.

Plusieurs auberges notables offrent gîte et couvert aux étrangers se rendant au Huhrong. La Maison d'Onyx est la meilleure d'entre elles : un bâtiment confortable, offrant des vins et des bières de différents pays. Varro le Gros (CB, humain (m), Gue8) en est le propriétaire. Au nord de la ville, au milieu des tristes officines et fonderies du quartier des forgerons, se trouve l'atelier (marqué par le temps) de l'armurier Tholli Tissefer (NB, humain (m), Gue4/Exp8). Tholli fabrique des épées et des armures de mailles de maître. Ses lames se vendent deux ou trois fois le prix normal, du fait de son excellente réputation.

Principaux temples

Chauntéa compte parmi les déesses les plus populaires en Rashéménie, même si elle y est plus connue sous le nom de « Bhalla ». La Maison de Bhalla est un temple de taille moyenne, dédié à Chauntéa. Ce vieux bâtiment en pierre se trouve juste à côté de la citadelle du seigneur de fer. Le frère Dervarr (NB, humain (m), Prê7 de Chauntéa) est le dirigeant de ce temple. Impilturien de naissance, il a été envoyé ici pour s'assurer que la vénération de Chauntéa ne s'éloigne pas trop des canons religieux des autres pays.

Même s'il ne s'agit pas d'un temple, l'un des lieux les plus sacrés de la ville est l'Office des Sorcières, une bâtisse tout en longueur, blanchie à la chaux, dotée de traverses sculptées en forme de dragons, de chiens et de licornes. Interdit à tous sauf aux hathrans, ce bâtiment mystérieux béni par Mystra est un lieu de réunion mais aussi un refuge pour les *wychlaran* d'Immilmar. L'othlor Fydra Noctarbre (CN, humaine (f), Prê3/Ens9/hathran5) dirige les sorcières locales et protège l'office contre toute profanation.

Immilmar (cité). Traditionnel/magique ; AL NB ; limite financière 40 000 po ; ressources 42 420 000 po ; population 21 210 ; isolée (humains 93%, hommes-esprits 6%, autre 1%).

Autorités : Volas Dyervolk, l'Ours, CB, humain (m), Bar18 (seigneur de fer de Rashéménie) ; othlor Fydra Noctarbre, CN, humaine (f), Prê3/Ens9/hathran5 (dirigeante des Sorcières d'Immilmar et préceptrice des *wychlaran* qui conseille le seigneur de fer) ; frère Dervarr, NB, humain (m), Prê7 de Chauntéa (dirigeant du temple de Chauntéa dans la ville).

Personnalités : Green Huldra, CB, humaine (f), Gue6 (aubergiste de la Garde-Sorcière) ; Ythar Maîtreloup, CN, humain (m), Barb13 (chef de la loge berserker des ours-hiboux) ; Varro, CB, humain (m), Gue8 (aubergiste de la Maison d'Onyx) ; Yuthrim, CB, humain (m) Gue4/Barb5 (chef de la loge du grand cerf) ; Tholli Tissefer, NB, humain (m), Gue4/Exp8 (le forgeron le plus doué de Rashéménie).

La garde du seigneur de fer : Barb15, Barb12, Barb10 (×2), Barb9 (×3), HdA9, Barb8 (×5), HdA8, Barb7 (×5), HdA7 (×3), Barb6 (×11), HdA6 (×4), Barb5 (×13), HdA5 (×8), Barb4 (×24), HdA4 (×22), Barb3 (×32), HdA3 (×70), Barb2 (×37), HdA2 (×270), Barb1 (×81), HdA1 (×1 230). *Berserkers du grand cerf :* Barb13, Barb12, Barb9 (×2), Barb8 (×2), Barb6 (x4), Barb5 (×3), Barb4 (×8), Barb3 (×21), Barb2 (×22), Barb1 (×47). *Berserkers de l'ours-hibou :* Barb16, Barb14, Barb13, Barb10, Barb9 (×2), Barb8 (×3), Barb7 (×3), Barb6 (×4), Barb5 (×3), Barb4 (×7), Barb3 (×8), Barb2 (×14), Barb1 (×15). Les autres citoyens d'Immilmar sont trop nombreux pour tous les décrire ici.

Mulptan (cité)

Carrefour marchand du nord de la Rashéménie, Mulptan est une ville tentaculaire, balayée par le vent et entourée par un vieux mur de pierre datant des guerres entre Narfell et Raumathar. Les Damariens, les Nars et même les Tuigans viennent ici pour faire du commerce et se rencontrent sur un grand terrain à l'extérieur de la ville, couvert de caravanes et de chariots marchands. L'agriculture est difficile dans le grand nord. Mulptan subsiste grâce à de grands troupeaux de rothés, de moutons, de rennes et de chèvres à poils longs, qui résistent mieux aux hivers glacials que les bovins des régions du sud.

Beaucoup d'étrangers qui veulent rejoindre Immilmar et la citadelle du seigneur de fer passent par Mulptan pendant le voyage jusqu'à la capitale, bien qu'elle se trouve à plus de 140 km de la capitale. Aucun bac ne traverse le lac Cendrane au niveau d'Immilmar (les rives occidentales du lac sont relativement sauvages aussi haut dans le nord). Les voyageurs arrivent donc via la voie Dorée ou la Longue Route. D'un côté comme de l'autre, Mulptan est la première ville de Rashéménie qu'ils rencontrent. Alors qu'Immilmar est une ville d'artisans et de forgerons, visitée par peu de marchands, Mulptan est une cité de commerçants où il n'y a que peu d'artisans rashémi.

Un grand nombre d'étrangers réside à Mulptan, ce qui en fait la ville la plus cosmopolite du pays. Le quartier shou occupe la partie australe de la ville alors que les natifs des autres pays sont mélangés dans le quartier occidental, appelé ainsi parce qu'il est habité surtout par des citoyens de pays occidentaux comme Thesk ou Damara (il se trouve en fait au nord de la ville). Durant la saison hivernale, la majorité des marchands (ou les étrangers qui ne sont pas installés dans la ville) partent pour des pays plus doux. En effet, la neige et le vent rendent les voyages sur les routes exposées de la région presque impossibles pendant plusieurs mois.

Deux grands clans Rashémi, les Ydrass et les Vrul, organisent de nombreuses compétitions amicales. Ces dernières ont entraîné les deux familles qui sont toutes deux composées de guerriers, de chasseurs et d'artisans accomplis. L'une et l'autre comptent des centaines de membres et même si elles ne dirigent pas Mulptan (c'est un privilège qui est réservé au Multrong ou seigneur de l'est, un titre qui n'est accordé que par le seigneur de fer lui-même), elles ont tout de même une grande influence sur les transactions et le commerce en ville.

Mulsantir (ville importante)

À Mulsantir, la voie Dorée débouche sur le lac Cendrane et s'arrête. Plusieurs grandes embarcations font la navette entre Mulsantir et la côte occidentale, transportant des caravanes étrangères et les déposant de l'autre côté du lac afin qu'elles continuent leur voyage vers l'ouest. Cette ville, grande et prospère, a poussé autour du point de traversée, là où les caravaniers font souvent des provisions et achètent de nouvelles montures avant de décharger, passer et recharger. Les passeurs de Mulsantir et les aubergistes font fortune en vivant du passage des caravanes. La ville est aussi dotée d'une importante flotte de pêche qui ramène dans ses filets de nombreux esturgeons. Les fermiers, à des kilomètres à la ronde, vendent aussi leurs produits aux caravaniers.

Pendant l'hiver, la rivière Mulsantir gèle suffisamment pour que les caravanes puissent continuer leur route sans s'arrêter. Mais au printemps le dégel du lac rend non seulement impossible la traversée à pied, mais aussi en bateau, pendant plusieurs dizaines. Les caravanes allant vers l'ouest enrichissent la ville pendant cette période, attendant que la glace se brise totalement.

La position stratégique et la prospérité de Mulsantir en ont fait une cible fréquente des attaques thayennes. Elle a été assiégée au moins cinq fois mais n'est jamais tombée grâce aux importants murs de pierre qui la protègent. La ville est composée de bâtiments de pierre brute, séparés par de larges rues très sales (qui deviennent boueuses par beau temps et qui gèlent en hiver).

♛ **Mulsantir (ville importante)**. Traditionnelle/Magique : AL NG, limite financière 3 000 po ; ressources 727 200 po ; population 4 848 ; isolée (humains 92%, hommes-esprits 7%, autres 1%).

Autorité : urphong Brak Keldurr, N, humain (m), Barb8 (urphong, ou seigneur, de la ville) ; othlor Sheva Plume-Blanche, CB, humaine (f), Prê8/Ens4/hathran 3 (responsable des Sorcière de la région).

Personnalités : Fyldrin des onze chaises, CN, humain (m), Barb9 (fils du précédent seigneur de fer et à la tête d'une bande de boucaniers qui harassent les côtes thayennes). Shelvedar Nuum, CM, demi-elfe (m), Rou9 (espion Maître de l'Ombre se faisant passer pour un marchand theskien).

L'armée de l'Urphong : Barb11, HdA9, HdA8, HdA7 (×2), Barb5 (×2), HdA5, Barb4 (×3), HdA4 (×10), Barb3 (×5), HdA3 (×21), Barb2 (×6), HdA2 (×96), Barb1 (×15), HdA1 (×261). *Autres personnages :* Barb9, Barb8, Barb7 (×2), Barb4, Barb3 (×2), Barb2 (×2), Barb1 (×2), Bard7, Bard5, Bard3 (×2), Bard2, Bard1, Dru7, Dru6, Dru3, Dru 2 (×2), Dru1 (×2), Ens9, Ens7, Ens6, Ens4 (×2), Ens3 (×2), Ens2 (×3), Ens1 (×5), Gue5, Gue4, Gue2, Gue1 (×3), Mag11, Mag7, Mag5, Mag4 (×2), Mag3 (×3), Mag2 (×3), Mag1 (×4), Prê5, Prê4, Prê2 (×2), Prê1 (×3), Rôd6, Rôd5, Rôd3, Rôd2 (×2), Rôd1 (×2), Rou8, Rou6, Rou4, Rou3, Rou2 (×3), Rou1 (×8), Ade6, Ade5, Ade4 (×2), Ade3 (×2), Ade2 (×5), Ade1 (×16), Exp12, Exp8, Exp7, Exp6, Exp5, Exp4 (×3), Exp3 (×5), Exp2 (×16), Exp1 (×118), GdP17, GdP14, GdP8, GdP5 (×2), GdP4 (×9), GdP3 (×23), GdP2 (×78), GdP1 (×3938), HdA7, HdA6, HdA4 (×2), HdA3 (×3), HdA2 (×11), HdA1 (×55), Nob5, Nob4, Nob3 (×2), Nob2 (×4), Nob1 (×18).

Shevel (ville importante)

Cette agglomération marchande est la plus grande communauté située le long de la portion rashémi de la voie Dorée. Comme à Mulsantir, les étrangers sont autorisés à s'installer ici à condition de pratiquer un commerce rentable ou d'être impliqués dans le transport de biens le long de la voie Dorée. Depuis la chute de la citadelle Rashémar, des raids de bandits ou d'humanoïdes mauvais ont été plus fréquents. Du coup, les mercenaires trouvent facilement du travail ici, même si les Sorcières chassent tous ceux qui semblent s'attarder ou s'installer.

Entourée de murs pour dissuader les attaquants, Shevel ne ressemble pas aux autres villes traditionnelles de Rashéménie, avec ses nombreuses maisons de bois et l'absence complète d'habitations partiellement enterrées dans les collines. À l'intérieur de la ville, on trouve plusieurs petits quartiers en fonction des différentes nationalités des étrangers installés là (depuis Damara jusqu'à Kara-Tur ou Mulhorande, tous s'arrangent avec les marchands de passage pour que leurs bénéfices partent vers leur mère-patrie). Il y a même un contingent de nains d'écu ici, forgeant et vendant des armes métalliques qui sont populaires chez les berserkers maniant la hache.

Taporan (petite ville)

Ce petit bourg est à l'origine un village fluvial et les canotiers s'occupent de l'essentiel du trafic sur la Tir. Les habitants sont braves et téméraires, adorent chanter et boire, mais généralement pas s'ils transportent des passagers. L'agglomération est un méli-mélo de bâtiments de pierre brute, séparés par des rues pavées (un cas unique dans ce pays). La ville est tout en longueur et suit la berge de la rivière, abritant de nombreuses tavernes bruyantes et des loges berserkers. La loge du loup est la plus grande d'entre elles. En fait, proportionnellement, Taporan héberge la population de berserkers la plus importante du pays malgré son activité marchande.

Thasunta (ville importante)

Les Rashémi dédaignent habituellement les citadins, même parmi leurs compatriotes. Mais pour les hommes et les femmes de Thasunta (population 2 150), ils font une exception. Les habitants de cette ville ont la réputation d'être de féroces berserkers (c'est une exagérations mais les autochtones n'ont jamais rien fait pour la démentir). Même les non-berserkers prétendent connaître des crises de rage lorsqu'ils combattent.

La plupart du temps, Thasunta est un point d'arrêt sur la voie Dorée et un carrefour commercial pour les fermiers et les éleveurs des alentours. Mais en temps de guerre sa véritable fonction reprend ses droits. Une horde féroce de centaines de berserkers peut être rassemblée ici sur l'ordre des Sorcières ou du seigneur de fer. Les berserkers ont répondu de nombreuses fois à cet appel car la ville se trouve sur la route principale des invasions de Thay. Les barbares ont aussi joué un rôle important dans la guerre contre la horde tuigane, retenant l'ennemi assez longtemps pour permettre à leurs alliés de les entourer et

d'attaquer sur les flancs. Maintenant que les Thayens semblent poursuivre des buts autres que la conquête manifeste, il y a des débats parmi les habitants sur l'opportunité d'organiser des raids contre les tribus de sauvages humanoïdes ou d'autres monstres dans le Haut Pays.

Le seigneur de fer laisse traditionnellement la direction de Thasunta aux chefs des loges berserkers, en particulier à la Vieille Loge (une fraternité réservée aux plus sages et aux plus expérimentés des guerriers). Un berserker doit maîtriser pas moins de trois techniques différentes de combat d'autres loges avant d'être considéré comme un membre de la Vieille Loge. Actuellement, le maître de la Vieille Loge est Jhorrel le Sombre (CN, humain (m), Barb20). Pour quelqu'un qui fait montre d'une telle rage au combat, Jhorrel est, de façon très surprenante, un chef patient et perspicace.

Tinnir (village)

Cette petite communauté est partiellement cachée dans une vallée boisée, le long du lac Tirulag. De nombreux voyageurs passent sur la voie Dorée sans même s'apercevoir qu'il y a des habitations un peu plus loin que la ligne de vue. En plus des maisons typiques enterrées, il y a plusieurs bâtiments blanchis à la chaux dont le style rappelle plutôt l'architecture occidentale de Faerûn. Les villageois sont principalement des pêcheurs, qui agrémentent leur quotidien à l'aide de jardins. Le village voit passer quelques voyageurs sur le lac et l'auberge du Bordelac offre le repas à ceux qui veulent rester la nuit.

L'auberge est une structure ancienne, sur deux étages, dirigée par Vrulla la Blanche, une vieille femme amicale qui adore raconter des histoires. La légende veut que Chauntéa ait béni certaines chambres de l'auberge et que ceux qui y dorment seraient garantis de faire des rêves merveilleux et d'avoir de la chance toute leur vie. Le problème, c'est que les chambres bénies changent continuellement ; trouver la bonne est un coup de chance. L'auberge est gardée par Nyella, l'esprit d'un chien appartenant à l'homme qui a construit le bâtiment il y a plus d'un siècle. Nyella adore aboyer sur les étrangers mais se montre très protectrice vis-à-vis de l'auberge, de Vrulla et de quiconque a ses faveurs.

♛ **Tinnir (village).** Traditionnel ; AL NB, limite financière 200 po ; ressources 5 400 po ; population 540 ; isolée (humains 99%).

Autorité : Urphong Vazsil Breshk, NB, humain (m), Gue6 (seigneur de la ville).

Personnalité : Vrulla la Blanche (NB, humaine (f), Prê 2 de Chauntéa).

La garde de l'Urphong : Barb4, Gue3, HdA3 (×2), Barb2 (×2), HdA2 (×8), Barb1 (×2), Gue1 (×2), HdA1 (×23). *Autres :* Barb5, Barb2, Bard6, Bard3 (×2), Bard1, Dru5, Dru4, Dru3, Dru2 (×2), Dru1 (×2), Ens4, Ens1 (×2), Gue5, Gue3, Gue1 (×2), Mag5, Mag1 (×2), Moi2, Moi1 (×2), Prê5, Prê2 (×2), Prê1 (×3), Rôd6, Rôd2, Rôd1 (×4), Rou3, Rou1 (×2), Ade6, Ade4, Ade1 (×4), Exp6, Exp5, Exp4, Exp3, Exp2 (×2), Exp1 (×14), GdP7, GdP6, GdP5, GdP4 (×2), GdP3 (×5), GdP2 (×19), GdP1 (×381).HdA7, HdA3, HdA2 (×4), HdA1 (×11), Nob4, Nob3, Nob2, Nob1 (×2).

Urling (hameau)

Cette communauté échappe souvent à l'attention des non-avertis. Elle ne ressemble qu' à une ligne d'aulnes et d'arbres verdoyants poussant sur des ensembles de tertres couverts de végétation. Ces tertres sont en fait les maisons des Sorcières de Rashéménie, construites dans le style traditionnel du pays et couvertes de terre et de plantes. La majorité des habitants sont des hathrans, leurs époux et leurs servants (les ethrans vivent habituellement avec le reste de la population et ne viennent ici que pour rencontrer leurs supérieures). Les étrangers ne sont pas interdits ici (et surtout ne sont pas exécutés à cause de leur visite). Par contre, quiconque n'est pas une hathran, une ethran ou de la famille proche est encouragé à partir après un jour ou deux.

L'un des plus grands tertres est la Chapelle Verte, une auberge calme destinée à ceux qui sont venus discuter avec les hathrans. Toute personne restant à la Chapelle Verte est prévenue des conséquences qui attendent ceux qui pénètrent dans le bois d'Urling. L'auberge est tenue par Selov (LN, humain (m), Mag15), un Ancien à la retraite qui s'est ôté accidentellement toutes ses capacités magiques alors qu'il testait un sort de négation de la magie destiné aux Magiciens Rouges. Selov jouit de la confiance des Sorcières et est protégé par de nombreux sorts qui lui retireraient ses souvenirs si on l'interrogeait à propos des secrets des Anciens.

L'hathran qui dirige Urling se nomme dame Yhelbruna (LN, humaine (f), Prê6/Mag12/hathran 10). Elle est la plus ancienne et la plus puissante des hathrans de Rashéménie. Yhelbruna n'accorde que peu de temps à la gestion de la ville : les hathrans gardent leurs propres affaires en ordre et s'occupent rapidement des semeurs de troubles. Nythra des Sept Rivières (NB, Mag4/Prê4/Hathran 4) est le porte-parole d'Yhelbruna. Elle est amicale et parle ouvertement avec les Rashémi qui ne sont pas hathrans. Elle consent même à parler avec les rares visiteurs étrangers que les affaires amènent à Urling.

Héros et monstres

Les personnages de Rashéménie sont souvent barbares, prêtres, druides, guerriers ou magiciens. Les rangers de Rashéménie peuvent choisir les Thayens comme ennemi juré. Les humains sont, et de loin, les personnages Rashémi les plus courants. Mais des guenaudons, des hommes-esprits et des taers existent aussi dans différentes régions du pays et peuvent embrasser la carrière d'aventurier.

Le Chapitre 2 : classes de prestige, décrit plusieurs classes de prestige communes en Rashéménie, y compris les durthans, les mages de guerre raumathari ou les berserkers scarifiés. Le Chapitre 3 : régions et dons, donne un certain nombre de dons appropriés pour les personnages Rashémi, comme Convocation d'élémentaire rashémi, Entraînement vremyonni, Longue rage, Science de la lutte, Vitalité de la terre natale, ainsi que les dons associés aux différentes loges berserkers.

La Rashéménie est le domaine de monstres uniques, que l'on rencontre rarement dans d'autres pays. Les nouveaux monstres présentés dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient, comprennent deux variétés de guenaudes (la frige, une guenaude ayant des affinités avec la magie du froid et la guenaude criarde, une terrible chasseuse des steppes), l'orglash (un élémentaire de l'Air ayant des préférences pour les températures glaciales), le telthor (une créature féerique intangible), le thomil (une variété robuste d'élémentaire de la Terre) et l'uthraki (un métamorphe surtout actif la nuit).

Thay

Tour d'horizon géographique

Renommé pour les Magiciens Rouges aux robes pourpres qui le régissent d'une main de fer, Thay est un royaume entouré de mystère. Peu d'étrangers l'ont parcouru de part en part à moins d'avoir été enlevés pour y être vendus avant d'y mener une courte vie en tant qu'esclaves. Les Thayens qui évoquent leur patrie en parlent avec une telle fierté que leurs auditeurs seraient tentés de mettre en doute leurs incroyables affirmations, si ces rumeurs n'étaient corroborées par des dizaines de sources.

Les Thayens ont toujours fait leur possible pour étendre leurs frontières depuis qu'ils ont obtenu leur indépendance par rapport à la Mulhorande en 922 CV. En fait, c'est seulement douze ans après cette date clef que les Thayens ont lancé leur première invasion de la Rashéménie. Les Thayens ont été repoussés à de nombreuses reprises par l'Aglarond et la Rashéménie, mais bien que leur armée n'ait pas réussi à s'emparer de ces royaumes, elle a tout de même mis Alaor, Priador, les vaux de la Sur et de l'Umber et les cités du bief des Magiciens sous contrôle thayen.

Les frontières de Thay n'ont guère changé depuis la conquête du bief des Magiciens, il y a quinze ans de cela. Les armées des Magiciens Rouges restent actuellement stationnées dans leur patrie, tandis que leurs marchands se sont répandus sur tout le pourtour de la mer Intérieure, vendant de précieux objets magiques dans des concessions bien protégées et des enclaves thayennes. D'innombrables quantités d'or, de biens et d'esclaves viennent grossir la fortune des zulkirs, provenant de cette expansion du commerce thayen. Szass Tam et ses collègues ont fini par comprendre que l'or peut conquérir les terres qui résistent aux sorts et à l'épée, et le monopole de Thay sur la manufacture et la vente des objets magiques pourrait bien être l'arme qui assoira la domination des Magiciens Rouges sur Faerûn.

Le pays de Thay, qui faisait autrefois partie de l'empire mulhorandi, s'étend des frontières de Thesk et de l'Aglarond à l'ouest vers les montagnes du Levant à l'est. Il mesure près de 800 kilomètres du nord au sud, et plus de 700 kilomètres d'est en ouest. La Rashéménie le jouxte au nord, séparée par le lac Mulsantir, tandis que la mer d'Alambre et la Mulhorande définissent sa frontière méridionale.

Thay est en grande partie un vaste plateau d'environ 560 kilomètres de large. La bordure de ce haut plateau aride est située à près de 600 mètres au-dessus du niveau de la mer, et il culmine à environ 1 200 mètres d'altitude aux environs du lac Thaylambar et du contrefort des montagnes du Levant. Les limites orientale, occidentale et septentrionale du plateau sont formées de falaises escarpées et de canyons déchiquetés connus sous le nom de premier escarpement. Si quelques-unes de ces falaises ne s'élèvent même pas à cent mètres, l'escarpement s'élève sur quinze à vingt-cinq kilomètres en une succession d'une douzaine de petits plateaux, disposés comme les étages d'un gâteau de mariage. Un petit groupe voyageant à pied peut gravir l'escarpement en un jour ou deux en empruntant des sentiers et des chemins tortueux, mais une armée, quelle que soit sa taille, sera limitée par le nombre réduit de cols et de routes, qui sont bien gardés par les Thayens.

Le plateau de Thay comprend de vastes étendues vallonnées séparées par des mesas moins élevées et des chaînes de rocs déchiquetés. On y trouve le plateau de Ruthammar, une seconde élévation d'environ 240 kilomètres de diamètre, souvent appelée le mont Thay ou le Haut Thay. Le second escarpement, une chaîne de falaises et de gorges plus intimidantes encore que le premier escarpement, borde le Haut Thay. Il se situe en moyenne à 1 800 mètres d'altitude et est sensiblement plus froid et aride que les plateaux qu'il domine.

Au centre du Haut Thay, on trouve les sommets volcaniques du mont Thay, une chaîne de crêtes semblables à des crocs et de cônes de cendres fumants culminant à 5 100 mètres. Quand le monde était jeune, les coulées de basalte de ces géants aujourd'hui endormis formèrent le solide plateau de Thay. Si le Haut Thay compte nombre d'habitants, on trouve peu de foyers de peuplement près des pics du mont

Deux-Étoiles
Lac Mulsantir
Tezir
Surthay
Surthay
Gorge de Gauros
Marécage de Sur
Forteresse de Gauros
Delhumide
Thay
R. Gauros
Sur
Sefriszar
Route de la Sur
Montagnes
Gauros
Eltabbar
Croisée de la Sur
Thossos
Umratharos
Fort Fumant
Denzar
Chur-Gathos
Ruines de Delhumide
Dmir
Thay
Keluthar
Col de Daguedent
Lac Thaylambar
Mont Thay
Haut
Umbthal
Eltabbar
Du Levant
Néthentir
Umber
La Citadelle
Szul
Fort de Thralgarde
Lac Umber
Nethjet
Rautham
Nuthretos
Surag
Fort de Nethgarde
Surag
Voie Orientale
Mothur
Hurkh
Thazrumaros
Lapendrar
Amruthar
Solzepar
Fort de Thazar
Passe de Thazar
Ezreket
Tyraturos
Tyraturos
Sekelmur
Lapendrar
Zolum
Delabbar
Pyarados
Fort des Regrets
Bélizir
Thazarim
Anhaurz
Ankhur
Haute Route
Pyarados
Moszabbar
Kepetur
Thazalhar
Priador
Murbant
Bézantur
Thasselen
Mer d'Alambre
Bois Ganath
N
O
E
S
0
100
Kilomètres
Alaor

Thay : les éruptions mineures sont fréquentes, provoquant des pluies de cendres et des nuées de vapeurs sulfureuses qui dérivent vers le nord-est, rendant une grande partie du plateau pratiquement inhabitable.

À la frontière orientale du pays, au pied des montagnes du Levant, se dresse une troisième série de falaises : l'escarpement de Suragues. Elles forment une élévation surmontant le prémier escarpement, à une altitude d'environ 1 800 mètres, comme le plateau du Haut Thay. De nombreux ruisseaux se jettent du haut des montagnes du Levant, créant un labyrinthe complexe de gorges et de canyons dans cette partie du pays.

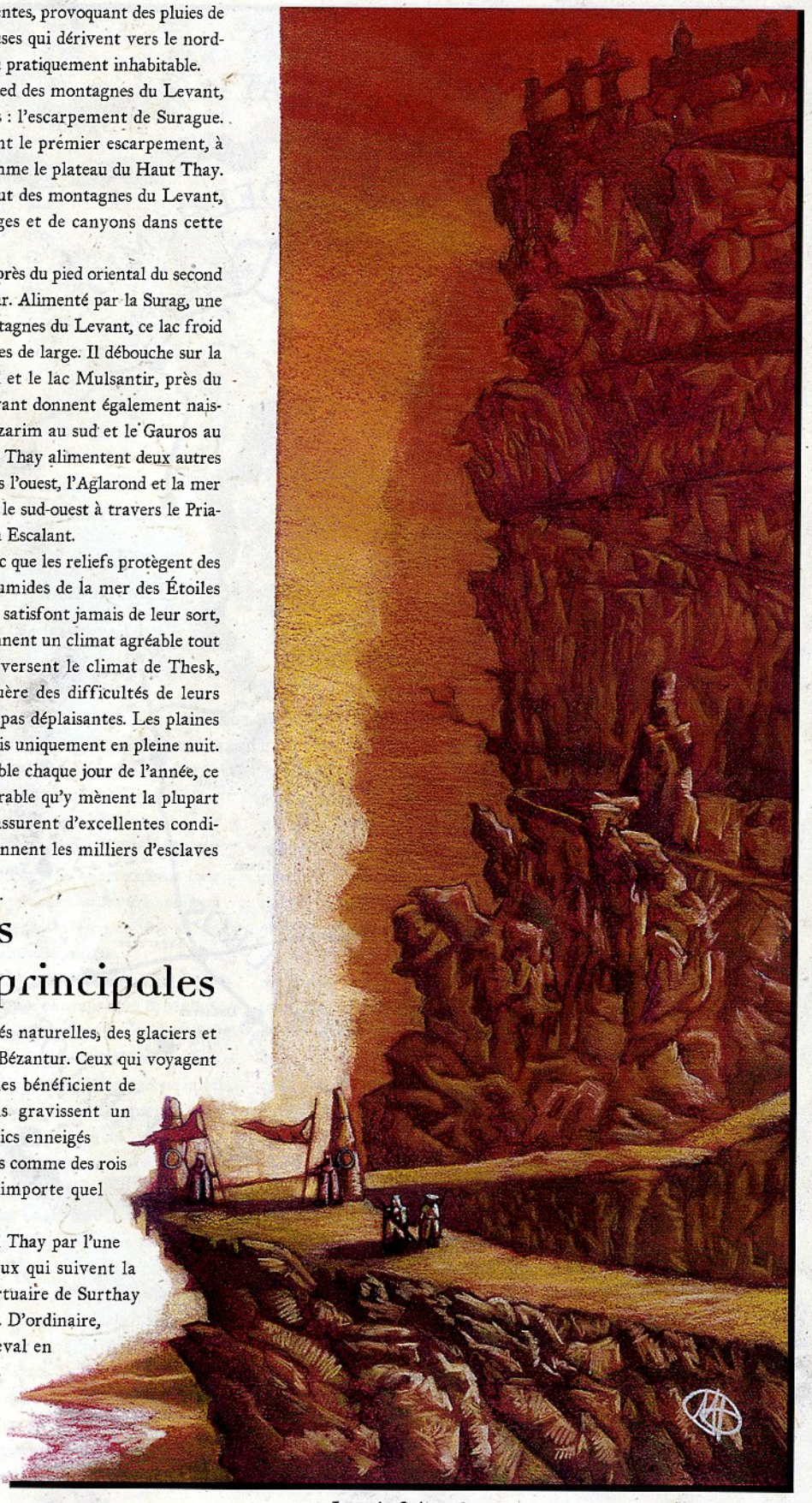
Immédiatement à l'est du Haut Thay, près du pied oriental du second escarpement, on trouve le lac Thaylambar. Alimenté par la Surag, une rivière née de la fonte des glaces des montagnes du Levant, ce lac froid et profond mesure presque 130 kilomètres de large. Il débouche sur la Thay, une rivière qui coule vers le nord et le lac Mulsantir, près du marécage de Sur. Les montagnes du Levant donnent également naissance à deux autres cours d'eau : le Thazarim au sud et le Gauros au nord. Les glaciers noircis de suie du mont Thay alimentent deux autres grands cours d'eau, l'Umber qui coule vers l'ouest, l'Aglarond et la mer de Dlurg, et la Lapendrar, qui coule vers le sud-ouest à travers le Priador pour finir dans le bief des Magiciens à Escalant.

Thay est un pays au climat chaud et sec que les reliefs protègent des précipitations apportées par les vents humides de la mer des Étoiles déchues. Les Magiciens Rouges, qui ne se satisfont jamais de leur sort, ont créé un réseau de sorts qui y maintiennent un climat agréable tout au long de l'année. Ces méthodes bouleversent le climat de Thesk, mais les Thayens ne se préoccupent guère des difficultés de leurs voisins. Les journées sont chaudes, mais pas déplaisantes. Les plaines sont régulièrement arrosées de pluies, mais uniquement en pleine nuit. Thay peut se prévaloir d'un climat agréable chaque jour de l'année, ce qui contraste fortement avec la vie misérable qu'y mènent la plupart de ses habitants. Les sorts climatiques assurent d'excellentes conditions pour les vastes récoltes qu'entretiennent les milliers d'esclaves dont dépend l'économie de Thay.

caractéristiques géographiques principales

Thay bénéficie de nombreuses spécificités naturelles, des glaciers et des volcans du mont Thay aux plages de Bézantur. Ceux qui voyagent le long de ses quelques routes principales bénéficient de panoramas époustouflants tandis qu'ils gravissent un escarpement puis l'autre. Les lointains pics enneigés du mont Thay semblent veiller sur le pays comme des rois endormis, et sont visibles de presque n'importe quel endroit de cette région.

La plupart des voyageurs pénètrent en Thay par l'une des cinq routes principales. Au nord, ceux qui suivent la voie Dorée arrivent d'abord à la cité portuaire de Surthay sur la rive méridionale du lac Mulsantir. D'ordinaire, les voyageurs se rendent à pied ou à cheval en suivant la route du Long Portage depuis Surthay jusqu'aux hauteurs du plateau de Thay. La Thay est l'une des grandes voies fluviales du pays, et des péniches tractées par des esclaves transportent



La voie Orientale

Illustration de Mike Dutton

des marchandises et des passagers du premier escarpement au lac Thaylambar. Une fois au lac, le voyage est facile jusqu'à Eltabbar, la capitale située sur la rive sud-ouest.

Au sud-est, les voyageurs font leur chemin par le Thazarim jusqu'au premier escarpement. Une ancienne route mulhorandi permet de traverser la gorge du Thazarim et rencontre une piste menant à Pyarados. Depuis cet endroit, on peut soit prendre le sentier qui longe les montagnes du Levant en direction du lac Thaylambar, soit emprunter la voie Orientale qui est bien entretenue et mène à Tyraturos, puis au nord le long de la Haute Route vers Eltabbar. Rares sont ceux qui entrent en Thay par ce chemin, car le tharch de Thazalhar est une région désolée et inhospitalière, où rôdent de dangereux morts-vivants et des monstres affamés venus des montagnes.

La plupart des voyageurs à destination de Thay font escale au grand port de Bézantur, l'une des plus grandes villes situées le long de la mer des Étoiles déchues. La Haute Route mène droit au nord, à Eltabbar en passant par Tyraturos. Les Thayens attendent les visiteurs dans cette région, et les auberges et tavernes spécialisées dans la restauration des étrangers sont monnaie courante le long de la Haute Route... tout comme les espions et les agents des Magiciens Rouges, qui gardent l'œil sur les ressortissants étrangers.

Autrefois, les armées cherchant à envahir Thay passaient par le Lapendrar. Le Lapendrar lui-même n'est plus navigable passé le premier escarpement, car une chute d'eau marque la transition vers le plateau de Thay, empêchant le passage. Toutefois, la gorge de la rivière du Regret présente l'un des chemins ascendants les plus larges et les plus faciles vers le premier escarpement, du moins quand on s'y rend à pied. Quand Halacar d'Aglarond mena sa malheureuse expédition en Thay au siècle dernier, ce fut cette route qu'il choisit.

Depuis quelque temps, certains préfèrent remonter l'Umber en bateau jusqu'à Nethjet, située sur la rive orientale du lac Umber. D'ici, on peut suivre la voie Orientale jusqu'à ce qu'elle rencontre la Haute Route à Tyraturos, avant de mener vers le nord et vers Eltabbar. Les monstres qui hantent le passage qui traverse les montagnes de Croc-Dragon rendent cette route assez périlleuse, et l'extrémité de la voie Orientale qui rejoint Nethjet est mal entretenue, attirant par conséquent les brigands gnolls et autres indésirables. Les habitants des régions septentrionales situées le long de la mer Intérieure voient là une route plus rapide mais plus dangereuse que la longue ascension de la voie Dorée vers Mulsantir et Surthay.

En plus des défenses naturelles de Thay, les pentes du premier et du second escarpement sont parsemées de petites citadelles. Ces bâtiments de pierre construits avec soin semblent tenir les ennemis à distance, mais en réalité, ils abritent des patrouilles d'humains et de gnolls qui passent le plus clair de leur temps à y garder des esclaves. La plupart des routes du plateau en lui-même (la voie Orientale et la Haute Route en particulier) sont impeccablement entretenues. S'élevant à un peu moins d'un mètre au-dessus du sol, elles sont recouvertes d'une sorte de macadam alchimique qui leur assure pérennité et confort d'utilisation. Des équipes d'ouvriers les entretiennent régulièrement, les maintenant en parfait état. De petites forteresses appelées bastions de péage parsèment les routes et tous les autres points d'entrée en Thay.

L'Alaor

L'Alaor est constitué de deux îles au large de la côte méridionale de Thay, là où le bief des Magiciens débouche sur la mer d'Alambre. S'il s'agit du plus petit des onze tharchs, sa position en fait l'un des plus vitaux. Le gros de la marine thayenne s'y trouve, ainsi que les principaux chantiers navals thayens. Le port principal de l'Alaor est une large crique protégée par une anse marine. Les roches de la pointe abritent un réseau de cavernes assez vaste pour cacher toute une flotte. Les contours déchiquetés des îles n'offrent pas d'autre site portuaire ni de baie fermée, ce qui explique pourquoi aucun autre pays n'a pensé à se servir de l'archipel comme base navale.

Le tharchion Thessaloni Canos (LM, humaine (f), Gue17) commande au tharch. L'évocateur Mur Vhol (N, humain (m), Évo7/Magicien Rouge 5) l'assiste, supervisant les divers mages débutants assignés à la flotte du tharchion. Ce tharch abrite 15 000 âmes, marins compris. La flotte est composée d'une douzaine de dromondes effilées et mortellement dangereuses. Ce sont des galères robustes dont l'équipage est composé de plus d'une centaine de guerriers bien armés, et du double d'esclaves rameurs. Chaque vaisseau de guerre est équipé d'une paire de *bombardes thayennes* (voir Chapitre 5 : objets magiques, pour plus d'informations), ainsi que d'un mage et d'un acolyte navals – un magicien et un prêtre spécialisés dans la magie guerrière marine. Fierté de la marine thayenne, un puissant navire de guerre appelé le *Fléau Rouge*, y est ancré quand il n'escorte pas les bateaux marchands qui entrent ou

Les bastions de péage

On trouve ces petites forteresses partout en Thay. Chacune abrite une garnison de trente ou cinquante guerriers gnolls ou humains, prêts à concrétiser la menace implicite que chaque visiteur ressent lorsqu'il est accosté par les percepteurs du péage.

Les bastions de péage ne se trouvent pas uniquement aux frontières de Thay, mais également à celles de chaque tharch et à tout autre point où les individus sont susceptibles de traverser. Les fonds collectés ici alimentent les finances des tharchs, ce qui explique les excellents services publics de Thay. Les taxes varient d'un tharch à l'autre, voire de bastion en bastion. Elles sont rarement exorbitantes, car les tharchions ne veulent pas réprimer le trafic entre leurs territoires. Elles s'échelonnent entre 2 pc et 1 po au maximum. Les gardes vérifient également les sauf-conduits et les permis tandis qu'ils collectent le péage, et les voyageurs sans papiers sont généralement emprisonnés sur place.

Les bastions de péage maintiennent également la population d'esclaves sous contrôle. Peu d'esclaves ont de l'argent, et ceux qui essaient de passer pour des citoyens thayens sont certains d'avoir des problèmes s'ils ne peuvent payer. Le droit de passage n'est pas très élevé, mais il est obligatoire. Les soldats des bastions n'hésitent pas à faire du zèle pour démontrer aux fraudeurs qu'ils commettent une grave erreur.

sortent de la région. La plupart des pirates fuient à la simple vue des voiles pourpres du navire, car ils savent qu'une confrontation avec un tel vaisseau promet une mort rapide et surnaturelle. Tout compris, la flotte représente 5 000 officiers, soldats et esclaves. La plupart des autres habitants de cette île désolée sont des charpentiers, des dockers, des intendants, des fabricants de voiles, des ouvriers navals et toutes sortes d'artisans nécessaires à l'entretien d'une flotte.

Avec l'avènement de Thay en tant que puissance marchande, l'Alaor est devenu encore plus vital pour les intérêts de la nation. La marine thayenne a longtemps travaillé à libérer la mer des sahuagins (l'autre nom de la mer d'Alambre) des pirates. Son domaine d'action s'est étendu, pour englober une bonne partie du bief des Magiciens. Entre les troupes de Thay et celles de l'Aglarond, les pirates n'ont plus guère d'endroits sûrs pour opérer dans la région. Plusieurs navires de guerre ont été convertis en vaisseaux marchands transportant les produits de Thay à travers le monde. Les bateaux marchands de Bézantur transportent l'essentiel des marchandises de Thay vers les autres pays, mais les cargaisons venant ou partant des enclaves principales ne sont confiées qu'à la marine thayenne.

L'Alaor est bien défendu. Les zulkirs savent que les îles sont la première ligne de défense de Thay contre une invasion venue de la mer. Si les îles devaient tomber entre les mains d'une puissance étrangère, les conséquences seraient désastreuses. Un ennemi qui disposerait d'une telle base pourrait attaquer en remontant ou en descendant le long de la côte méridionale de Thay en toute impunité.

En plus de la garnison de 1 000 soldats en poste à tout moment, les îles sont équipées de dizaines de batteries de *bombardes thayennes*.

Delhumide

Autrefois l'un des districts les plus peuplés de l'ancien Thay, du temps du règne mulhorandi, le tharch de Delhumide compte désormais peu d'habitants. S'étendant du lac Thaylambar à la gorge de Gauros et limité à l'est et à l'ouest par deux rivières (la Thay et le Gauros), Delhumide est une large région de plaines au peuplement rare. Le tharch pourrait facilement subvenir aux besoins d'une population bien plus importante, sans les démons, les fantômes et les sorts dormants maléfiques et mortels qui hantent la région sur des kilomètres autour de l'ancienne capitale et des domaines abandonnés de la province.

À l'exception de quelques fermes situées le long des vallées fluviales, les vastes plaines de Delhumide servent essentiellement à l'élevage de grands troupeaux. Le tharchion Invarri Metron (LM, humain (m), Gue11) gouverne le pays depuis son palais d'Umratharos, une petite cité située au coude de la Thay. Il ne s'intéresse guère aux ruines de l'ancienne capitale mais s'empresse de prélever un tribut sur tout butin rassemblé par des aventuriers qui vont les piller.

Eltabbar

Le nord-ouest de Thay appartient au tharch d'Eltabbar, une bande de terre incurvée qui s'étend des rives occidentales du lac Thaylambar en contournant les pentes septentrionales du second escarpement jusqu'à l'Umber, presque à l'opposé de la cité d'Eltabbar. Même si la capitale de Thay est située dans ce tharch, certaines de ses régions sont très chichement peuplées. L'essentiel des terres situées entre la riche vallée de la Thay et l'Umber ne sont que des brousses, abritant des bandes de gnolls et d'orques qui forment le gros des troupes de fantassins des zulkirs.

Le tharchion d'Eltabbar est la célèbre Dmitra Flass (NM, humaine (f), Ill7/Magicien Rouge 8), la « première princesse de Thay ». Elle passe tout son temps à la capitale et n'accorde guère d'intérêt à ce qui se passe sur la frontière nord-ouest. Les décombres des ruines du vieux Nar parsèment les régions les plus éloignées du tharch, vomissant parfois quelque démon oublié qui terrorise le pays jusqu'à ce qu'il soit lié ou détruit par les Magiciens Rouges.

Gauros

Gauros est un tharch relativement pauvre, sans ville importante. Le Gauros, la rivière qui donne son nom au tharch, coule depuis les hauteurs des montagnes du Levant, traversant le nord-est de Thay avant de s'élancer en cascade par-dessus le premier escarpement pour creuser la grande gorge de Gauros. De là, il se jette dans le lac Mulsantir à la frontière septentrionale de Thay.

Le Gauros est rocheux, déchiqueté et inhospitalier. C'est une terre sauvage aux arides forêts de pins et aux mesas élevées et en friches. Des rivières vives et peu profondes issues de la fonte des glaces des montagnes du Levant parcourent le pays, se réduisant à de poussiéreux ruisselets au plus fort de l'été. La plupart des habitants du district sont des bûcherons rashémi et des chevriers. Bien des collines désolées sont couronnées de tours en ruines et de donjons vides, vestiges de l'ancienne emprise raumathari sur cette partie du plateau thayen. Les montagnes proches abritent de dangereux monstres, dont des ath-atchs, des chimères et des bandes de gnolls sauvages.

Le maître du Gauros est le tharchion Azhir Kren (NM, humaine (f), Gue15). Général agressif, elle est impatiente de mener les légions de Szass Tam à la bataille. La fascination du zulkir pour le développement du commerce attise sa frustration. Les soldats de Kren patrouillent en permanence dans la gorge de Gauros, n'attendant que le moindre prétexte pour lancer une invasion contre le voisin septentrional de Thay, la Rashéménie. Tous les prétextes seront bons pour Kren, et si elle n'en trouve pas un authentique, elle se chargera bientôt d'en créer un de toutes pièces.

Le col de Daguedent

Formant l'un de deux seuls passages à travers les montagnes du Levant, le col de Daguedent suit le Gauros jusqu'à sa source et traverse une passe en altitude pour descendre dans la vallée supérieure du Murghol, un affluent de la Coulée cristalline des désolations Sans Fin. Un pic en forme de couteau surplombe un côté de la piste principale, donnant son nom au passage. Le sommet du col s'élève à un peu plus de 2 700 mètres d'altitude, et l'ubac des pics est couvert d'une grande épaisseur de neige durant toute l'année. Certaines années, il arrive que le col soit infranchissable.

Le sentier étroit et pentu ne saurait laisser passer la moindre armée, ce qui explique pourquoi les Tuigans n'ont jamais ennuyé les Thayens en passant par cette route. Les zulkirs conservent une sinistre forteresse appelée Chur-Gathos, située en peu en dessous du col, côté thayen. Cet avant-poste froid et isolé est réservé aux soldats assez malchanceux pour être affectés à l'un des lieux les plus inhospitaliers du pays.

La gorge de Gauros

Mesurant bien 160 kilomètres de long, la gorge de Gauros découpe le premier escarpement en un labyrinthe de canyons étroits et profonds, séparant le plateau de Thay du plateau de Mulsanyaar en Rashéménie. C'est ici que la Gauros rejoint plusieurs petits cours d'eau qui dévalent les pentes des montagnes du Levant. L'extrémité nord-est du plateau de Thay culmine à plus de 1 200 mètres au-dessus du niveau de la mer, le bassin du Mulsanthir a une altitude d'environ 450 mètres, et la gorge a une profondeur proche de 600 mètres. Elle est large d'une trentaine de kilomètres sur l'essentiel de sa longueur, et son sol est divisé en plusieurs canyons latéraux, en cascades sans nom, et en socles rocheux craquelés et érodés par d'anciennes crues.

La gorge de Gauros empêche le passage vers le nord et le sud à l'est du lac Mulsanthir, à l'exception d'une étroite bande le long du pied de l'escarpement, juste au bord du lac. C'est l'une des défenses les plus efficaces de la Rashéménie contre les attaques thayennes. La gorge abrite nombre de monstres, dont une très vieille femelle dragon rouge du nom de Magrevystala, qui a fait son nid dans une vallée aride et encaissée située en son cœur.

Le Haut Thay

Aussi appelé plateau de Ruthammar ou (par abus de langage) mont Thay, le Haut Thay est cette portion du pays située au-dessus du second escarpement et en dessous du mont Thay à proprement parler. En dehors de Thay, on sait peu de choses de cette région : les étrangers n'y sont pas autorisés, excepté s'ils sont escortés par un Magicien Rouge, et ces mages n'y emmènent pas d'invités sans une très bonne raison.

Si le centre du Haut Thay est dominé par les volcans couverts de glace du mont Thay, un anneau de terres montagneuses fertiles entoure les montagnes fumantes. Le plateau surélevé ne mesure qu'une vingtaine de kilomètres de large à son extrémité orientale, mais en d'autres lieux c'est un vaste plateau parsemé de quelques forêts, atteignant près de 160 kilomètres de large. Comme le plateau de Thay en contrebas, cette région est composée de basses mesas séparées par de larges plaines bosselées, mais le Haut Thay est plus froid et humide que les régions inférieures et contient des forêts de pins, des vignobles et de grands vergers. Le Haut Thay monte à pic en direction du mont Thay, et ses contreforts seraient probablement qualifiés de montagnes dans d'autres pays.

Pendant des siècles, le Haut Thay a été le refuge des maîtres du pays. Les nobles familles mulanes, les hauts prêtres de Baine, de Cyric ou de Kossuth, et bien sûr les célèbres Magiciens Rouges possèdent de vastes domaines sur ce haut plateau. Les Thayens n'y construisent pas de grande cité, bien qu'on trouve un certain nombre de villes bien ordonnées dans les régions méridionale et occidentale du plateau. La plupart de ces puissants Thayens ne s'y rendent presque jamais, passant leur temps dans les cités importantes de Thay et ne se retirant dans leurs domaines que pour échapper à la chaleur qui s'abat sur le plateau inférieur à la fin de l'été.

Certaines régions du Haut Thay, en particulier les contreforts et les régions septentrionale et orientale situées en contrebas du mont Thay, sont plutôt stériles, couvertes des cendres des volcans. On n'y trouve aucun habitant, à l'exception des rares Magiciens Rouges déterminés à ériger une tour dans un lieu particulièrement désert. Des gnolls et des orques sauvages, ainsi que d'autres humanoïdes rôdent dans cette région, en particulier parce que les Magiciens Rouges y voient un stock de piétaille à enrôler dans leurs armées et n'ont fait aucun effort concerté pour les exterminer.

Lapendrar

Hezass Nymar (NM, humain (m), Prê8 de Kossuth) est le tharchion de Lapendrar. Ce tharch s'étend depuis la frontière sud-est du second escarpement et descend jusqu'aux frontières de Thesk et de l'Aglarond. On y trouve bien des cités importantes, dont Néthentir, Nethjet, Amruthar et Escalant. L'Umber traverse ce territoire avant d'atteindre l'Aglarond, tandis que la Lapendrar forme la frontière méridionale du tharch jusqu'à ce qu'elle débouche sur le bief des Magiciens. La voie Orientale, l'une des principales routes reliant les régions du sud de Thay, sépare ce tharch en deux.

Le Lapendrar est l'un des tharchs les moins bien contrôlés. Sa frontière avec l'Aglarond est constamment menacée, et sa plus grande cité, Amruthar, est en théorie indépendante de Thay. Cela convient tout à fait à Nymar, qui fait astucieusement montre d'une attitude généreuse et compatissante qui serait incongrue dans les autres tharchs. Nombre de ses compagnons l'accusent d'être une mauviette qui doit tout à ses relations, mais c'est en réalité un maître en traîtrise : la plupart de ses victimes ne réalisent même pas qu'il a orchestré leur déchéance. Nymar règne sur le tharch depuis un élégant palais de marbre blanc dans la cité d'Escalant (la plus récente annexion de l'Empire thayen) bien qu'il passe beaucoup de temps à Eltabbar, complotant contre ses pairs.

Le plateau de Thay

Le plateau de Thay comprend tout ce qui est inclus dans le premier escarpement, une longue ligne de falaises escarpées entourant l'intérieur du pays, bien que les terres situées au-dessus du second escarpement – le Haut Thay et le mont Thay – soient distinctes. La distance qui sépare le premier et le second escarpement varie entre une bonne trentaine de kilomètres à l'extrémité occidentale qui surplombe Néthentir jusqu'à près de 320 kilomètres aux extrémités sud-est et nord-est.

Le premier escarpement protège Thay des attaques et a découragé plus d'une invasion. Les murs naturels le défendent mieux que n'importe quelle armée. Les falaises sont criblées de tunnels, de casernes et de forteresses creusées à même la roche, soulignant la difficulté de défier Thay sur son terrain. En fait, l'escarpement est l'un des facteurs qui permit aux magiciens de Thay de repousser leurs suzerains mulhorandi durant leur guerre d'indépendance. Même si les Thayens étaient désorganisés et déchirés par des vendettas meurtrières, l'armée mulhorandi avait les pires difficultés à atteindre et à passer ces falaises.

Le plateau en lui-même est naturellement aride, composé de plaines bosselées marquées ça et là de quelques mesas poussiéreuses. Il y a des siècles, les Magiciens Rouges conçurent de puissants sorts climatiques pour apporter la pluie et pour réduire la température de ces plateaux, ce qui fait que de vastes bandes d'ancienne savane sont désormais des terres densément cultivées. À l'extrémité méridionale du plateau, chaque parcelle de terrain est utilisée. Les esclaves s'occupent des champs et des vergers, plantant et récoltant, coupant du bois

et ramassant les fruits. Le coton et le grain sont les cultures de prédilection, même si les agrumes et les oliviers, ainsi que quelques vignobles, poussent entre les champs. Les bastions de péage et les domaines des nobles thayens et des Magiciens Rouges parsèment le pays, comme les petits villages qui naissent tout autour d'eux. Au nord du second escarpement, le plateau est bien moins densément peuplé. Les vallées du Gauros et de la Thay sont très densément peuplées, mais tout le reste n'est que brousse, où l'on ne trouve que des chevriers, des bergers et des bûcherons.

Le plateau de Thay compte près de 3,5 millions d'habitants. Environ 2,5 millions d'entre eux sont des esclaves ou les humanoïdes maléfiques qui les gardent, des gnolls et des orques pour la plupart. Esclaves et guerriers vivent une existence sordide dans d'immenses casernes. L'économie thayenne dépend des esclaves, réserve inépuisable de main d'œuvre à bas prix qui travaille jusqu'à la mort sous l'œil vigilant des contremaîtres et des gardes.

La marine marchande thayenne convoie les excédents de coton, de grain, d'huile d'olive et d'agrumes dans toute la partie orientale de Faerûn. Les céréales thayennes nourrissent Impiltur, Chessenta et le Vaste, ainsi que les cités du bief des Magiciens. Le succès de ce commerce a suscité la stratégie actuelle qui consiste à exporter des produits plus coûteux (des objets magiques, donc) vers d'autres pays. Les négociants thayens connaissaient déjà les routes marchandes et démontraient depuis des décennies que Thay pouvait s'avérer un partenaire commercial efficace.

Le plateau tout entier est imperméable à la magie de scrutation. Les Magiciens Rouges ont mis au point un bouclier élaboré composé de protections magiques entrelacées pour éviter d'être espionnés de la sorte. Tout sort doté du registre scrutation qui vise une personne ou un point situé à l'intérieur du premier escarpement échoue automatiquement. Les autres types de divination fonctionnent généralement, mais beaucoup de Magiciens Rouges masquent leurs activités derrière d'autres défenses comme *esprit impénétrable* ou *antidétection*. Ces protections inhibent aussi les sorts de scrutation des Magiciens Rouges, ce qui rend difficiles leurs tentatives pour détecter les intrus par magie. Cependant, les patrouilles font généralement bien leur travail de surveillance.

Des gardes, humains et gnolls, patrouillent sur le plateau dans les zones habitées, guettant les esclaves en fuite et les espions étrangers. Malgré les accords commerciaux passés avec de nombreuses nations, peu d'étrangers passent beaucoup de temps dans la campagne thayenne. La plupart reçoivent des sauf-conduits qui leur permet de se rendre dans une ou deux cités en empruntant une route spécifique.

Le lac Thaylambar

Le lac Thaylambar est la plus grande étendue d'eau douce située dans les frontières de Thay. Il est large, profond et toujours froid, même au plus fort de l'été. Ses eaux alimentent la Thay, qui coule au nord pour se déverser dans le lac Mulsantir. Eltabbar, capitale de Thay, est située sur la rive sud-ouest du lac Thaylambar. Delhumide, la capitale d'origine, lui faisait autrefois face depuis la rive nord-est, mais elle fut détruite durant la guerre d'indépendance de Thay.

Pêcher au lac Thaylambar est un délice. De grandes quantités d'écrevisses issues de ses profondeurs finissent dans les assiettes de tout le pays. Le lac n'est pas sans danger, cependant. Ses profondeurs sont infestées de dragons-tortues qui font parfois leur en-cas d'un bateau de pêche. Au fil des ans, les zulkirs ont envoyé des groupes de chasseurs destinés à clairsemer leurs rangs, mais avec un succès mitigé. Si ces expéditions finissent parfois par trouver et tuer un dragon-tortue, les chasseurs deviennent souvent les proies. Certaines expéditions ont été entièrement détruites.

Toutefois, l'année dernière, un groupe de chasseurs a réussi à capturer vivant un dragon-tortue. Brazhal Kos (LM, humain (m), Enc7/Magicien Rouge 4), un puissant enchanteur, a conçu un harnais magique qui l'a soumis à sa volonté. Kos a offert ses services à Homen Odesseiron, tharchion de Surthay. Si les Magiciens Rouges trouvaient le moyen de transporter la créature, cela permettrait d'emmener le dragon prisonnier au lac Mulsanthir pour aller y contester la main-mise rashémi. Brazhal Kos a fait cette offre en attendant naturellement quelque chose en retour.

La Thay

Depuis le lac Thaylambar, la Thay coule vers le nord en direction de Surthay et du lac Mulsantir, formant la frontière entre les tharchs de Delhumide et d'Eltabbar. La vallée de la Thay est densément peuplée, plaine fertile où poussent de vastes vergers d'arbres fruitiers plus adaptés au temps froid que les agrumes du sud, comme des pommiers et des cerisiers. La rivière elle-même est la principale voie de circulation vers les marches septentrionales de Thay, et de nombreux bateaux et péniches y circulent, tractés depuis la rive par des équipes d'esclaves.

priador

Le tharchion Aznar Thrul, le zulkir de l'Évocation, règne sur ce tharch d'une main de fer. Les enclaves commerciales de Thay dans d'autres pays apportent une immense richesse à Bézantur, la plus grande cité du tharch. Thrul dispose de ressources quasi-illimitées, et peu de choses peuvent se mettre en travers de son chemin... à l'exception des autres zulkirs, naturellement. Thrul se gaussait de l'idée de vendre des objets magiques à l'époque où Thay établissait le système des enclaves : sa part dans les énormes profits de la guilde du commerce extérieur a donc été bien maigre. Le zulkir se mord les doigts d'avoir manqué cette occasion. Il pense qu'une part considérable des gains de la guilde lui revient en tant que tharchion contrôlant Bézantur, et il réfléchit à un moyen de reprendre sa part à ceux qui ont soutenu l'idée depuis le début.

Le tharch de Priador s'étend le long de la côte méridionale de Thay, depuis la Lapendrar jusqu'à l'est et au Thazarim. Sa frontière septentrionale est constituée par le Lapendrar et le premier escarpement. Avec l'Alaor et Surthay, loin au nord, le Priador ne fait pas vraiment partie du plateau de Thay. En plus de Bézantur, le tharch détient deux autres villes majeures. Thasselen est située sur la rive, à 110 kilomètres de Bézantur. En continuant sur environ 160 kilomètres dans cette direction, on tombe sur la cité portuaire de Murbant. Ces deux ports sont plus proches de la mer des Étoiles déchues – et donc du cœur de Faerûn – que Bézantur, mais ils ne soutiennent pas la comparaison avec la capitale du tharch. Bézantur est l'une des plus grandes et plus riches cités de la partie orientale de Faerûn, et son port est envahi en permanence de navires issus de dizaines de pays.

La Haute Route, l'une des deux voies de communication majeures du pays, a pour origine Bézantur. Elle escalade le premier escarpement, traverse Tyraturos pour se terminer à Eltabbar. Certains indigènes l'appellent la route des esclaves, car un grand nombre d'esclaves y sont acheminés jusqu'aux marchés d'Eltabbar.

Contrairement à la plus grande partie de Thay, l'essentiel du Priador est encore sauvage. En fait, un certain nombre de réserves de chasse dispersées dans la région permettent aux monstres d'errer en liberté. Ces créatures sont là pour servir aux expériences immorales des Magiciens Rouges. Les voyageurs qui sont assaillis par les créatures ont le droit de se défendre, mais plus d'un tueur de monstres a découvert qu'endommager la propriété d'un zulkir a des conséquences bien pires qu'un coup de griffe ou de croc.

Pyarados

Le tharch de Pyarados s'étend entre l'extrémité orientale du lac Thaylambar et les montagnes du Levant, jusqu'à la partie inférieure du Thazarim et à l'extrémité méridionale du premier escarpement. Le tharch ne s'étend pas tout à fait jusqu'à la Haute Route à l'ouest, celle-ci faisant partie de Tyraturos. Le seigneur de ce tharch est Nymia Focar (CM, humaine (f), Gue9). Pyarados n'a pas bénéficié directement de l'afflux de richesses qu'a suscité la nouvelle politique commerciale des zulkirs, mais Focar a eu assez de jugeote pour devenir riche par ses propres moyens. Elle est plus indulgente envers la présence d'aventuriers étrangers que la plupart de ses pairs, leur laissant toute latitude pour explorer la région des montagnes du Levant qui est comprise dans son tharch. Le revers de la médaille, c'est que les prix des boutiques de Pyarados sont triplés pour les étrangers, et que l'excédent de profit va directement dans les coffres du tharchion.

En plus des repaires de monstres et des vieilles ruines, cette partie des montagnes du Levant contient toutes sortes de richesses minérales. Focar ne peut pas se préoccuper de posséder et de gérer des mines elle-même : elle exige donc simplement un lourd impôt de ceux qui le font. Quiconque essaie de la rouler ou refuse de payer découvre que ses propriétés ont été revendues à des personnes plus à même de se conformer aux exigences de Focar.

On ne trouve qu'une cité importante ici : Pyarados, dont le tharch tire son nom. Située sur la rive occidentale du Thazarim, c'est ici que s'achève la voie Orientale, tout près de l'escarpement de Suragué. Deux pistes rebattues mènent hors de la cité. L'une suit la bordure de l'escarpement de Suragué et celle du lac Thaylambar jusqu'à la cité d'Eltabbar. L'autre est sur la rive orientale du Thazarim, et mène au sud en passant par le tharch de Thazalhar jusqu'en Mulhorande, se séparant ensuite pour aboutir à Sultim ou à Rauthil selon le chemin que l'on choisit.

Le col de Thazar

Non loin au nord-est de la cité de Pyarados, on trouve le col de Thazar, l'un des deux seuls passages (avec celui du col de Daguedent) traversant les montagnes du Levant pour mener à Thay. Le col grimpe le long de la vallée du Thazarim. Au sommet de la vallée, une route difficile, tout en lacets et en dénivellations périlleuses, serpente autour de la crête des montagnes pendant environ 15 kilomètres avant de descendre à pic dans la vallée supérieure de la rivière Cuivrée, un affluent de la Coulée cristalline. Un grand mur de pierre érigé il y a des siècles protège le sommet du col.

Le Thazar est moins élevé et plus facile à traverser que Daguedent, mais son importance stratégique est moindre. La plupart des voyageurs à destination de Mulhorande ou de Murghôm empruntent simplement la route du sud menant de Pyarados à Rauthil. Lors des anciennes guerres contre la Mulhorande, le col de Thazar était bien plus important, car il offrait un passage oriental vers Thay, mais il ne s'est rien passé de sérieux ici depuis bien longtemps.

L'escarpement de Suragué

Comme le premier et le second escarpement, celui de Suragué est une longue ligne de précipices alignés montant depuis le plateau de Thay en direction des montagnes du Levant. Il est bien plus fracturé et déchiqueté que les autres escarpements, disparaissant parfois sur des dizaines de kilomètres avant de réapparaître. L'essentiel du Suragué (le terrain situé au-dessus de l'escarpement) a une altitude de 1 800 à 2 100 mètres et se fond rapidement dans les contreforts et les pics aigus de la chaîne du Levant.

Les Thayens n'ont que peu de postes de garde et de forteresses le long de cette frontière, car les montagnes du Levant sont quasiment infranchissables sauf pour des montagnards expérimentés qui savent où ils vont. Les esclaves qui espèrent s'échapper dans les montagnes connaissent une fin rapide à cause des conditions impitoyables et des monstres affamés qui rôdent dans les hautes vallées. Quelques bandes disparates d'esclaves en fuite essaient de survivre comme ils le peuvent sur les pentes inférieures, fuyant à l'approche des troupes thayennes et lançant des raids sur le plateau quand ils l'osent. De temps à autre, les nobles thayens organisent pour leur plaisir des parties de chasse destinées à déloger ces misèreux.

Les montagnes du Levant

Les montagnes du Levant, qui marquent pour beaucoup la frontière orientale de Faerûn, s'étendent du centre de la Rashéménie jusqu'au-delà de la frontière sud-est de Thay. Elles constituent la frontière orientale de Thay, s'élevant à près de 4 500 mètres au-dessus du niveau de la mer. Pour atteindre la partie thayenne des montagnes du Levant, le voyageur doit déjà s'attaquer à l'escarpement de Suragué. Rares sont ceux qui pensent que le jeu en vaut la chandelle, car les montagnes du Levant sont pratiquement infranchissables à pied. De plus, les terres qui s'étendent au-dessus de l'escarpement de Suragué sont sauvages et sans surveillance, contrairement aux plaines civilisées du premier escarpement. Elles sont remplies d'animaux dangereux et d'humanoïdes hostiles. De temps à autre, des éclaireurs des tribus de gobelins et de kobolds qui habitent ici s'aventurent en Thay même.

Il arrive que les tharchions de Surthay, Gauros, Pyarados et Thazalhar envoient une expédition dans les pics. D'anciennes tours et forteresses raumviriennes sont enfouies sous les neiges des hauteurs, tout comme les antiques citadelles de peuples plus anciens encore et tombés dans l'oubli. Des cols élevés et périlleux traversent les montagnes, par les cols de Daguedent et Thazar, mais des rumeurs courent depuis longtemps au sujet d'un passage secret qui mènerait par les profondeurs jusqu'aux désolations Sans Fin. S'il était découvert et sécurisé, ce passage pourrait permettre de dévier vers Thay le

trafic de la voie Dorée, ce qui décuplerait le pouvoir du tharchion responsable de cet exploit.

Jusqu'ici, éclaireurs et aventuriers ont échoué à trouver ce passage, malgré des siècles de recherches. Les dangers des montagnes se multiplient à mesure qu'on s'y enfonce sous la surface. Les cavernes situées sous les montagnes du Levant sont remplies d'horribles créatures, dont des nagas, des chimères, et des choses indicibles et bien pires.

Les patrouilles qui surveillent cette frontière de Thay ne sont pas aussi vigilantes que celles des autres bordures. Les habitants de la montagne descendent rarement au-delà de l'escarpement de Suragué pour attaquer, et l'idée d'une troupe d'envahisseurs traversant les montagnes est grotesque. Être affecté à cette patrouille frontalière est considéré comme l'une des missions les plus ennuyeuses et misérables qu'un soldat puisse accomplir, et le poste attire souvent les défenseurs les moins ambitieux de Thay. Après tout, personne ne devient tharchion par ce biais.

surthay

Surthay est le tharch le plus septentrional. Il s'étend du marécage de Sur à l'ouest à la gorge de Gauros à l'est, et il comprend toutes les terres thayennes depuis l'extrémité septentrionale du premier escarpement jusqu'au lac Mulsantir. Surthay était à l'origine la première ligne de défense thayenne contre une invasion de la Rashéménie, mais au fil des ans, le tharch est devenu le point de départ des attaques contre les « barbares » du nord.

Si le marécage de Sur est techniquement situé dans ce tharch, le tharchion Homen Odesséiron (LM, humain (m), Évo6/Magicien Rouge1/Gue12) ne s'en soucie guère. Tant que les hommes-lézards du marais ne traversent pas la Thay, ils sont bien où ils sont. Odesséiron a renoncé à son appartenance aux Magiciens Rouges pour entreprendre une carrière militaire il y a des années, mais il n'est pas aussi bêtement agressif que le tharchion Kren de Gauros. Kren pousse souvent Odesséiron à se joindre à elle pour lancer une attaque contre la Rashéménie, malgré les ordres des zulkirs. Jusqu'ici, Odesséiron n'a pas été convaincu du bien-fondé de cette entreprise, bien qu'il permette à Kren de déplacer ses soldats en passant par le Surthay sous prétexte de « manœuvres » militaires.

Le long portage

La Thay coupe le tharch par le milieu en descendant du lac Thaylambar au lac Mulsantir en aval. Elle n'est plus navigable après le point où elle coule en cascade du premier escarpement. Cependant, on transporte depuis fort longtemps les bateaux et les marchandises, leur faisant franchir l'escarpement pour atteindre l'endroit où un bateau peut ensuite naviguer vers l'amont jusqu'au lac Thaylambar et au port d'Eltabbar. La guilde des transporteurs avait pour habitude d'exiger des sommes exorbitantes pour transporter les marchandises il y a trois siècles de cela. Les Magiciens Rouges finirent par en concevoir une frustration... mortelle. Ils tuèrent la plupart des transporteurs et en firent des zombies.

À ce jour, des zombies infatigables sont responsables du pénible travail du portage. S'ils peuvent s'avérer maladroits, ils sont obéissants et ne volent jamais leurs maîtres ni leurs clients. Et contrairement aux esclaves traditionnels, ils n'ont besoin ni de nourriture, ni de vêtements, ni de repos.

Le marécage de Sur

Le marécage de Sur est un vaste marais fétide situé sur la rive méridionale de l'extrémité occidentale du lac Mulsantir, à l'endroit où la Sur se jette dans le lac. Ce lieu froid et effrayant est situé hors de portée de la magie climatique des Magiciens Rouges et est exposé à des pluies apparemment perpétuelles, car l'air froid d'Ashanath et de Rashéménie y rencontre la masse d'air artificiellement tiède entretenue au-dessus du plateau de Thay. Même au plus fort de l'hiver, les violents orages n'y sont pas rares.

Le marécage de Sur est infesté de tribus d'hommes-lézards. L'essentiel des efforts de ces humanoïdes primitifs consiste à lutter entre eux pour la suprématie sur cette région détrempée. Certains Magiciens Rouges pensent que les hommes-lézards pourraient être les descendants des hommes-serpents qui construisirent la Citadelle, une antique forteresse enterrée sous les plus hauts pics du mont Thay. Si tel est le cas, ce peuple autrefois fier a subi une très longue déchéance.

Presque toutes les tribus locales ont conclu un traité avec les Magiciens Rouges. Les hommes-lézards acceptent de ne pas ennuyer les Thayens de la région, et les Magiciens Rouges promettent de ne pas les annihiler. Le traité se garde bien d'évoquer les étrangers, que les hommes-lézards capturent ou tuent avant de les remettre à la prochaine patrouille thayenne. Chaque cadavre ou captif rapporte généralement une prime qui se monte à l'équivalent de 10 po de nourriture.

Les hommes-lézards du marécage de Sur considèrent comme un grand honneur le fait d'être acceptés au sein d'une troupe thayenne. Beaucoup ont servi avec fierté dans le lointain marécage d'Umber au cours de nombreuses campagnes contre l'Aglarond. Les nobles thayens pénètrent parfois dans le marécage de Sur pour leurs parties de chasse, employant les hommes-lézards du cru comme porteurs ou comme guides. Le marais est infesté de créatures dangereuses, dont des enlaceurs, des otyughs et des monstres plus menaçants encore. Le trophée le plus recherché consiste en une tête de dragon noir. Un clan de ces créatures a élu domicile dans les profondeurs du marécage de Sur, et on voit souvent passer les dragons au-dessus des marais. Trouver ces monstres est assez difficile, et les vaincre est encore plus improbable, mais plusieurs groupes de nobles essaient néanmoins chaque année.

Le mont Thay

Le mont Thay n'est pas un pic mais une chaîne de montagnes volcaniques située au milieu du Haut Thay, le plateau qui domine le second escarpement. Des crêtes rocheuses effilées et des cônes de cendres fumants atteignent une altitude de plus de 5 100 mètres, et des glaciers couverts de suie couvrent le sommet de leurs pentes. L'accès à cette région est réservé aux Magiciens Rouges et à leurs invités. Les visiteurs sans autorisation sont exécutés sur place.

Trois cours d'eau prennent leur source dans les pics gelés du mont Thay. L'Umber s'écoule vers l'ouest en direction de la mer de Dlurg. La Lapendrar descend vers le sud et le bief des Magiciens, et l'Eltar s'en va vers l'est et le lac Thaylambar, la plus grande étendue d'eau douce de tout le pays.

Eltabbar est la capitale de Thay, mais le mont Thay est son cœur. Les forteresses privées des plus puissants Magiciens Rouges

sont dispersées sur les versants fumants comme des étoiles noires dans un ciel de feu. Les mines d'or, les forges volcaniques, les sinistres casernes de troupes de monstres d'élite et les ateliers et arsenaux magiques des Magiciens Rouges s'agglutinent sur les contreforts du mont Thay. Bien des objets magiques destinés à l'exportation, ainsi que les appareils destructeurs que les Magiciens Rouges gardent pour leur propre usage, viennent de ces usines effrayantes.

Les soldats – généralement des gnolls, des orques sanguins, des sombréatures et autres monstres maléfiques – se comptent par milliers. Ils sont prêts à se précipiter là où leurs maîtres les enverront. La paix actuelle attise leur soif d'action. Cette violence contenue s'est déversée sur les individus assez téméraires pour s'infiltrer sur le mont Thay lors des deux dernières années, car les créatures passent leur frustration sur tous ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin.

Bien des forteresses des Magiciens Rouges contiennent des laboratoires destinés aux dangereuses expériences de reproduction influencée par magie. Les résultats les plus prometteurs sont envoyés de par le monde pour tester leurs capacités, répandant la terreur chez ceux qu'ils rencontrent. Jusqu'ici, l'expérience la plus concluante a été la création des orques sanguins, qui ont dépassé les espérances les plus folles de leurs créateurs. Aujourd'hui, les Magiciens Rouges ont commencé à utiliser les mêmes techniques sur les membres d'autres races pour faire naître une population croissante de créatures qui leur sont dévouées. (Pour plus d'informations, voir l'entrée *Sanguin* dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient).

Les pics du mont Thay comprennent un certain nombre de volcans en activité. Les pluies de cendres et autres pyroclastites sont plus répandues que les coulées de lave ou les explosions. Lors des dernières années, l'activité du mont Thay s'est accrue, donnant naissance à des histoires de démons emprisonnés ici avant la fondation du royaume, et qui seraient sur le point de s'échapper. Le tremblement de terre qui a secoué Eltabbar il y a quelques années a brisé les sceaux qui retenaient le prince démon Eltab sous la cité, et la rumeur prétend que la créature était – ou est encore – derrière les dernières perturbations géologiques.

Ce qui est certain, c'est que les Magiciens Rouges sont plus agités et mystérieux que jamais. Les sinistres mages dépensent beaucoup d'énergie et de temps à construire de nouvelles fortifications autour de leurs donjons. Certains sont même en train de relier leurs forteresses pour se défendre ensemble, un comportement inimaginable jusqu'à ces dernières années.

Illustration de Wayne England

Le mont Thay

Thazalhar

Thazalhar est le plus petit des tharchs en dehors des îles de l'Alaor. Il recouvre l'essentiel des terres situées entre le Thazarim et le fleuve de l'Aube. Cela confère au tharchion Milsantos Daramos (LN, humain (m), Gue14) un contrôle absolu sur toutes les routes terrestres entre Thay et la Mulhorande. À l'origine du royaume, ce tharch était un point vital de la défense entre Thay et son ancien maître. Pendant longtemps, il est resté un point de départ pour les expéditions thayennes contre la Mulhorande. Aujourd'hui, c'est une plaque tournante des échanges entre ces deux anciens ennemis jurés.

Daramos est un des rares tharchions qui ne soit pas mauvais, ce qui transparaît dans sa manière de gérer son territoire. Beaucoup d'autres tharchions, et même certains zulkirs, pensent que le vieil homme s'est ramolli avec l'âge. De fait, Daramos n'a jamais aimé tuer, même s'il savait que c'était nécessaire pour protéger les intérêts de son peuple. Il est ravi du succès croissant des enclaves commerciales. Véritable patriote, Daramos espère que cette méthode permettra finalement aux malfaisants Thayens de laisser de côté leurs différences pour travailler ensemble. Il sait qu'il n'est plus tout jeune et n'a aucune chance de rassembler les différentes factions sous la même bannière, mais peut-être Szass Tam y est-il finalement arrivé, en utilisant l'argent non pas pour acheter des armes, mais *comme* arme. Aucun autre pays ne pourrait résister à la puissance d'un Thay uni.

La source de revenu principale de Thazalhar vient des péages exigés pour traverser le pont de la rivière de l'Aube et pour entrer en Thay (1 pa chacun pour les Thayens, 10 po pour tous les autres). Certains marchands étrangers s'acquittent du péage, mais beaucoup vendent leurs marchandises à bas prix aux Thayens situés du côté mulhorandi du pont avant de s'en retourner chez eux.

Tyraturos

Le tharch de Tyraturos constitue le carrefour de Thay. La voie Orientale croise la Haute Route dans la cité dont le tharch tire son nom. Cela fait de Tyraturos un foyer d'activité marchande, en particulier en ce qui concerne le commerce d'esclaves. On peut y trouver presque n'importe quel type d'esclave, dont des créatures exotiques comme des lamies, des centaures, voire des drows, habituellement invincibles. Le tharchion est un ancien prêtre de Waukyne du nom de Dimon (LN, humain (m), Prê7 de Baine) qui se convertit à la foi de Baine peu après le retour du Seigneur Noir.

La corruption galopante de Thay amena Dimon à adopter la tyrannie en tant que moyen d'imposer l'ordre entre les factions querelleuses de sa patrie.

Tyraturos est la troisième cité de Thay en terme de taille, ce qui en fait, comme le remarqua un observateur, « l'une des cités les plus répugnantes et déplaisantes d'un pays répugnant et déplaisant. » Près de 50 000 âmes vivent dans ce trou, mais le nombre peut doubler pendant les saisons commerciales, au printemps et à l'automne. Si la cité n'a pas d'enceinte, elle comprend une citadelle centrale qui abrite une garnison de plus de 8 000 guerriers prêts à étouffer le moindre problème. Ici, un voyageur peut acheter presque n'importe quoi – ou n'importe qui. On vendait ouvertement toutes sortes de produits de contrebande à Tyraturos, même si de tels crimes étaient en théorie immédiatement passables de mort. Avant la conversion du tharchion, il était commun de payer des pots-de-vin aux procureurs, mais Dimon s'est découvert un tout nouveau zèle pour la loi sous l'égide du Seigneur Noir, et il a mis un terme à la corruption de ses officiers.

Le tharchion impose une taxe sur toutes les marchandises qui transitent par les grandes routes. Jusqu'à une période récente, on pouvait persuader les douaniers de ne pas saler la note, mais sous les nouvelles lois de Dimon, ils ne sont plus prêts à se laisser influencer. Après que Dimon a fait des exemples publics en ordonnant que le contrevenant et le fonctionnaire corrompus soient tous deux éviscérés et écartelés, les marchands se sont résignés à payer pour pouvoir continuer à faire des affaires.

L'Umber

Né dans les glaciers du mont Thay, l'Umber est un torrent puissant et vif ponctué de nombreuses cascades sur ses premiers 150 kilomètres. À Néthentir, ses rapides franchissent le premier escarpement, et il se jette dans les eaux calmes du lac Umber. Depuis ce lac, le fleuve est navigable jusqu'à la mer de Dlurg, traversant un large précipice dans les montagnes de Croc-Dragon.

Les navires ne peuvent pas remonter l'Umber au-delà de Néthentir, mais depuis les villes jumelles du lac, ils transportent régulièrement le grain, les fruits et le bois de construction thayens jusqu'à la mer des Étoiles déchues. Les Aglarondiens d'Emmech laissent passer à contrecœur les cargos thayens à moins que l'Aglarond et Thay ne soient en guerre, ce qui n'a pas été le cas depuis plusieurs années.

Le peuple de Thay

Thay est un pays séparé par des divisions, et beaucoup d'entre elles déterminent la place d'un individu dans la société et ses possibilités d'ascension. Si la grande majorité des Thayens sont humains, il y existe aussi une importante population humanoïde. La plupart des non humains sont soit des esclaves, soit des guerriers enrôlés dans les diverses armées des Magiciens Rouges, mais certains se sont émancipés.

Races et cultures

Les gnolls et les orques sont les humanoïdes non humains les plus répandus en Thay. Ils forment le pilier des armées thayennes, en particulier les gnolls, qui sont souvent en garnison dans des cités pour maintenir l'ordre au sein de la population. Les orques, moins contrôlables, sont généralement employés comme troupes de choc.

Les zulkirs ayant actuellement opté pour une politique de commerce pacifique, les orques sont souvent oisifs, impatients de se battre d'une manière ou d'une autre. Si un combat ne se présente pas rapidement, ils finissent par se battre entre eux. Pour empêcher cette violence de se répandre dans le reste de la population, les Magiciens Rouges ont mis en place des combats de gladiateurs réguliers. Les orques, les gnolls et autres humanoïdes violents sont amenés à s'affronter lors de sanglants combats destinés à divertir des foules de spectateurs toujours plus nombreux.

Les gobelins et les halfelins ne sont pas rares non plus en Thay, même s'ils y sont presque toujours esclaves. Leur existence n'est pas aussi violente que celle des gnolls et des orques, mais elle reste tout aussi brève. On y trouve aussi des tieffelins et autres créatures planaires, bien que ces rares individus soient plus jugés sur leur héritage humain que sur leur apparence physique.

En plus des non humains, Thay abrite deux cultures humaines distinctes : les Rashémi et les Mulans.

Les Mulans

Dans les veines des Mulans, le sang Mulhorandi coule encore. Ce sont les descendants des renégats qui se sont rebellés contre l'Empire Mulhorandi il y a 400 ans, et depuis cette époque fatidique, ils ont conservé le pouvoir arraché à leurs maîtres distants. Presque tous les Magiciens Rouges sont de naissance mulane. Il existe quelques exceptions, et la plupart se font passer pour les enfants de parents mulans.

Les Mulans sont grands et minces, paraissant presque décharnés. Leur peau a un aspect cireux, et ils sont dépourvus de pilosité, que ce soit naturellement ou par magie. Ils ont des tatouages élaborés à la place des cheveux, généralement sur leur crâne chauve et là où se trouvaient leurs sourcils. Ces tatouages représentent souvent des dragons, des démons, des diables et autres anciennes créatures maléfiques. Ils sont extrêmement stylisés, jusqu'à devenir des dessins abstraits ou des runes énigmatiques. Beaucoup de Magiciens Rouges utilisent la magie des tatouages, ce qui explique cette mode, désormais ancienne. Même ceux qui n'ont pas les pouvoirs des Magiciens Rouges veulent le prétendre en leur ressemblant.

Presque tous les nobles de Thay sont d'ascendance mulane, même si tous les Mulans ne sont pas nobles. Au pire, les Mulans de basse extraction sont fermiers ou artisans, bien que beaucoup cherchent à obtenir un pouvoir qui ne dépende pas de la richesse de leur famille en devenant bureaucrates, soldats ou prêtres. La voie des Magiciens Rouges s'offre à ceux qui en ont la capacité. En fait, la plupart des Magiciens Rouges sont issus de familles mulanes relativement humbles (bien que les Magiciens Rouges de haute extraction bénéficient de leur richesse personnelle et de leurs alliances pour aider à leur avancement une fois leur formation achevée).

Les Rashémi

Les gens du peuple de Thay sont presque tous Rashémi, parents des habitants de Rashéménie. Les Rashémi sont des gens robustes, petits

et râblés, à la peau mate et aux yeux sombres. Ils ont tous des cheveux épais et noirs, bien que la plupart des Rashémi libres préfèrent les raser (ou au moins les couper assez courts) pour se distinguer des esclaves, à qui on interdit de se couper les cheveux. Les riches Rashémi se font souvent tatouer à la mode mulane.

Les Rashémi thayens ne sont pas un peuple conquis, ni opprimé. Ils n'ont pas les mêmes opportunités d'avancement ou de richesse que les descendants de Mulans, mais ils se voient avant tout comme des Thayens. Le fait d'être gouvernés par des Mulans ne réjouit pas les Rashémi, mais ils se sont résignés à leur sort et tirent une fierté farouche de la force et de la sombre majesté de leur pays. Tous les Rashémi qui en ont les moyens possèdent des esclaves, et la plupart les traitent aussi durement que partout ailleurs en Thay. Peu de Magiciens Rouges sont d'origine rashémi, mais les Rashémi forment le gros des soldats libres de Thay. Beaucoup de troupes de soldats d'élite sont composées de cruels guerriers rashémi qui sont contents de servir les tharchions et les Magiciens Rouges.

vie et société

La société thayenne compte quatre classes. Dans l'ordre d'influence, ce sont : les esclaves, les roturiers, les nobles et les Magiciens Rouges. Ce n'est pas une coïncidence si ces strates s'échelonnent également de la plus importante démographiquement à la moins fournie. Les esclaves sont bien plus nombreux que les autres groupes en Thay, mais ce sont eux qui ont le moins de pouvoir. À l'opposé, les Magiciens Rouges sont les moins nombreux et les plus puissants.

Les esclaves

Au bas de l'échelle sociale thayenne, on trouve naturellement les esclaves. L'économie de Thay repose sur le travail des esclaves, et sans eux, elle sombrerait rapidement. Le récent commerce des objets magiques n'a eu que peu d'effets là-dessus, et n'a aucunement amélioré la vie des esclaves.

Les esclaves ne sont pas considérés comme des citoyens et n'ont aucun droit. Ce sont des biens que l'on possède, comme du bétail. Tuer ou blesser un esclave n'est pas un crime. Cela revient simplement à endommager la propriété d'autrui. Le propriétaire d'un esclave peut faire de lui ce que bon lui semble, mais s'il nuit au bien d'autrui, on peut exiger réparation.

Les esclaves sont chers (un jeune esclave humain agricole se vend environ 50 po au marché d'Eltabbar), ce qui fait que peu de gens du peuple ont les moyens d'en acheter. Comme les esclaves représentent un investissement important pour un fermier ou un artisan modeste, les roturiers thayens en prennent soin. Les esclaves affectés aux grands domaines des nobles thayens endurent des conditions de vie bien plus pénibles, et les pauvres hères qui sont vendus pour travailler dans les champs ou les mines de l'état ne sont pas mieux traités que des bêtes de somme.

Thay importe des esclaves de tout Faerûn, et la population servile comprend des représentants de presque toutes les races. Ceux qui ont survécu au voyage sont généralement les plus robustes, mais le dur labeur achève la plupart assez rapidement. Les esclaves domestiques vivent dans un confort relatif, veillant au bien-être de leurs maîtres mulans. Ceux qui sont envoyés dans les mines arrachent rarement plus d'un an le métal aux profondeurs effrayantes de l'Outreterre.

Les roturiers

Dans l'ensemble, les conditions des roturiers ne sont guère meilleures que celles des esclaves. Cependant, ce sont des citoyens, pas des objets, ce qui signifie qu'on ne peut pas les torturer ou les tuer sans discernement. Un Magicien Rouge peut généralement le faire impunément, mais il devra la plupart du temps trouver un prétexte pour justifier son acte.

Les roturiers ont une espérance de vie bien supérieure à celle des esclaves, et bien plus d'espoir de mener une vie meilleure. Les pires travaux sont destinés aux esclaves, et les roturiers sont un cran au-dessus. Certains ont même réussi à gagner leur place au soleil, généralement en réussissant en tant qu'aventuriers ou que riches marchands. Quelques-uns uns sont même plus riches que la plupart des nobles et même que certains Magiciens Rouges. La plupart des roturiers sont rashémi, bien que certains membres de cette classe soient issus de terres plus lointaines.

Les nobles

La majeure partie de Thay appartient à d'anciennes familles nobles mulanes. La distinction entre un roturier mulan aisé et un seigneur mulan appauvri est strictement définie par la lignée. Certaines familles mulanes sont nobles, et d'autres non. Les nobles de Thay se satisfont d'être gouvernés par les Magiciens Rouges (après tout, les mages les plus influents de cet ordre sont eux-mêmes nobles), mais ils exercent un contrôle jaloux sur l'accession des roturiers, fussent-ils héroïques, au statut de noble.

Deux options s'offrent aux nobles pour obtenir confort, puissance et richesse : la terre et le service. Les riches nobles possèdent souvent de vastes domaines et amassent une fortune considérable en les louant à ceux qui y habitent, qu'il s'agisse de fermiers, d'éleveurs ou de mineurs. La possession de terres n'est pas réservée à la classe nobiliaire, mais en pratique la plupart des terres de Thay sont déjà possédées par des nobles, et il est donc difficile pour un roturier d'en acquérir.

Les nobles sans terres (ou ceux qui cherchent tout simplement à faire quelque chose de leur vie) s'engagent souvent dans l'armée, la bureaucratie ou le clergé thayens. Si n'importe quel Thayen libre peut devenir soldat, fonctionnaire ou prêtre, les dirigeants sont souvent issus des rangs des nobles aisés qui achètent leur rang ou leur titre. Par exemple, dans une garnison thayenne typique, le capitaine est un noble mulan propriétaire, ses officiers sont des nobles mulans sans terres, et ses sous-officiers sont des vétérans rashémi. Les soldats sont bien sûr rashémi pour la plupart. Un noble qui s'est acheté un bon poste peut s'enrichir aussi facilement que celui qui possède un grand domaine. Il est de coutume que les hauts fonctionnaires et les officiers haut placés détournent certaines sommes, sous forme « d'impôts », pour leur usage personnel.

Les Magiciens Rouges

Dès leur plus jeune âge, on observe soigneusement les enfants nobles pour détecter le moindre signe de talent magique. Tous ceux qui montrent la plus petite aptitude entrent immédiatement dans une école de magie, dont ils ne sortiront que pour entreprendre l'apprentissage long et difficile qui fera d'eux des Magiciens Rouges. Ceux qui

Le marché aux esclaves d'Eltabbar

Illustration de Vince Locke

survivent à leur apprentissage et sont ambitieux, ingénieux et talentueux sont invités à rejoindre les rangs des Magiciens Rouges. Certains refusent de revêtir la robe rouge, mais c'est plutôt rare. Devenir un Magicien Rouge est une telle promesse de puissance que les zulkirs n'ont pas besoin de recruter.

Les Magiciens Rouges sont la classe dirigeante de cette magocratie. Il est illégal pour un Magicien Rouge de prendre tout autre apprenti qu'un membre de la lignée mulane. Toutefois, certains le font, et ce n'est guère qu'un secret de polichinelle. À tout moment, la plupart des Magiciens Rouges ont jusqu'à une douzaine d'apprentis (en terme de jeu : des magiciens qui n'ont pas encore atteint leur premier niveau dans la classe de prestige de Magicien Rouge), dont ils entretiennent les inimitiés les uns envers les autres pour faire progresser leurs propres machinations. Les apprentis ne sont là que pour servir en tant qu'agents, hommes de main et esclaves à leur maître. La formation magique qu'ils y gagnent ne dépend que de leur ambition et de leur initiative.

Seuls les Magiciens Rouges ont le droit de porter la robe rouge, symbole de leur statut. Les imposteurs sont immédiatement exécutés, de la main du premier Magicien Rouge qui les perce à jour.

Les Magiciens Rouges sont régis par un conseil de huit zulkirs, chacun représentant l'une des huit écoles de magie. On entre dans ce poste à vie : la seule manière pour un zulkir de quitter son office, c'est les pieds devant... Dans chaque école existe un ordre hiérarchique complexe, où le statut est déterminé par le talent magique et le patronage des magiciens plus puissants. Le chef du conseil est actuellement Szass Tam, le zulkir de la Nécromancie.

Les Magiciens Rouges sont mauvais jusqu'au bout des ongles. Leur dessein n'est autre que la domination du monde, et leur histoire est essentiellement composée de tentatives militaires dans ce but. Ce n'est qu'au cours des dernières années qu'ils ont abandonné ces tactiques belliqueuses pour des méthodes économiques plus insidieuses.

ÉCONOMIE

L'économie de Thay est traditionnellement fondée sur le sang et la sueur des nombreux esclaves qui sont emmenés dans le pays. L'augmentation du commerce des objets magiques lors des dernières années n'a pas vu décroître le nombre d'esclaves vendus à Thay. En fait, maintenant que Thay a des enclaves dans presque toutes les grandes citées de Faerûn, ses marchands ont même encore plus accès aux esclaves, et la population servile s'accroît.

Les revenus tirés de la vente à bas prix d'objets magiques dans les enclaves dépassent les espoirs qu'on nourrissait à leur égard. Les marchands thayens vendent depuis longtemps les produits de leur pays à travers le monde, mais leurs marchandises sont de plus en plus demandées dernièrement. Avant ce changement de politique, l'essentiel des exportations thayennes consistait en nourriture brute, en bois de construction (dont le précieux noirbois) et en objets d'art, joyaux et objets artisanaux thayens, généralement fabriqués par des esclaves doués. Ces échanges se poursuivent aujourd'hui, assurant l'essor de Thay en tant que puissance économique.

Tous ceux avec qui les Thayens font des affaires sont au courant de leur horrible histoire et de leurs affreuses coutumes. Cependant, les prix et la qualité de leurs articles sont trop intéressants pour qu'on les refuse. Cela convient à Szass Tam et au reste des zulkirs, qui n'ont pas abandonné leur projet de domination mondiale. Actuellement, leur plan consiste à exploiter l'avidité des autres peuples contre eux. Grâce au bas prix de leurs marchandises, les Thayens devraient se frayer un chemin dans toutes les économies de Faerûn. Une fois les Magiciens Rouges bien implantés au cœur d'une nation, ils peuvent en apprendre assez des indigènes pour pouvoir tranquillement démanteler leur pays de l'intérieur.

Tous les zulkirs ne sont pas d'accord avec cette politique. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne les dirigeants les plus agressifs comme Aznar Thrul, ainsi que de ceux qui n'ont pas les moyens financiers que nécessite cette nouvelle entreprise, comme le zulkir Nevron de l'école d'Invocation. Comme tous les projets d'envergure lancés à Thay, celui-ci pourrait être tué dans l'œuf à n'importe quel moment par les querelles des zulkirs.

Loi et maintien de l'ordre

Quiconque (étranger ou Thayen) voyage en Thay doit avoir un permis délivré par un tharchion qui lui permet d'emprunter certaines routes particulières et de se rendre dans certaines villes bien précises. Tous les tharchions délèguent l'attribution des passeports aux fonctionnaires et officiers mineurs, ce qui signifie qu'un permis de voyager vers à peu près n'importe quel endroit peut être obtenu avec le pot-de-vin adéquat (en général 10 à 50 po pour les étrangers). Les soldats, les messagers et les fonctionnaires dans l'exercice de leur fonction n'ont pas besoin de remplir les conditions requises pour obtenir la permission de voyager, mais ils ont généralement sur eux les insignes de leur fonction.

Pour des étrangers sans autorisation, se déplacer dans le plateau est difficile, sinon impossible. Routes et sentiers sont régulièrement surveillés par les patrouilles à la recherche d'esclaves en fuite (ou parfois de brigands, de criminels ou d'espions étrangers). La sanction pour ceux qui se font prendre est généralement la mort. Quant à ceux qu'on prend sur le domaine d'un Magicien Rouge, leur sort est bien pire : ils deviennent généralement les sujets de douloureuses expériences magiques.

Les lois de Thay sont simples, et les sanctions brutales. Leur but est de bien montrer qui commande. Les tharchions et les zulkirs se réfèrent à un ensemble de livres connus sous le nom de Bibliothèque de la Loi quand ils sont confrontés à un réel problème. Toutefois, la plupart du temps, les autorités expédient les affaires en ignorant ces livres. Voici les lois les plus importantes de Thay.

Seuls les Magiciens Rouges peuvent porter des robes rouges, afin que chacun puisse les identifier du premier coup d'œil.

Ne volez pas les autres Thayens et ne faites aucun mal à leur propriété, en particulier leurs esclaves.

Ne tuez ni ne blessez d'autres Thayens. (En pratique, cela signifie : « ne tuez ni ne blessez personne de votre classe ou d'une classe sociale supérieure. »)

Obéissez à vos supérieurs.

L'interdiction concernant les robes rouges peut sembler curieuse, mais les Thayens la prennent tellement au sérieux que la plupart refusent de porter n'importe quel vêtement de cette couleur. Quiconque est pris à porter de tels atours est exécuté sur le champ. On prétend que certains soldats des Magiciens Rouges ont toujours sous la main une robe rouge ou deux. Ils en revêtiraient leurs victimes *après* les avoir tuées, ce qui justifierait ainsi la moindre de leurs actions.

Les jugements peuvent être rendus par toute personne ayant juridiction sur les individus impliqués dans le problème ou sur le lieu où il s'est déroulé. En Thay, presque tous les Magiciens Rouges emploient des esclaves ou des roturiers en tant que gardes privés. Plus l'individu est puissant, plus ses gardes sont nombreux et compétents. En Thay, la raison du plus fort est toujours la meilleure, et les Magiciens Rouges sont toujours les plus forts. Les choses se compliquent quand plus d'un groupe de gardes affirme avoir la juridiction sur un problème particulier. Le cas est fréquent, et finit souvent en combat.

Défense et art de la guerre

Thay est une véritable centrale de puissance militaire : ses armées rassemblées sont supérieures en effectif à toutes celles de ses voisins réunies. Cependant, à cause du manque de coopération entre les différentes troupes, l'efficacité de Thay n'a jamais été optimale.

Tous les zulkirs et tous les tharchions sont supposés rassembler un groupe de soldats appelé légion. La composition et la taille de ces légions ne sont limitées que par les ressources de leur commanditaire. Les autres Magiciens Rouges ont le droit de posséder une troupe domestique et des gardes du corps. Les plus riches peuvent avoir des milliers de soldats à leur disposition. Malheureusement – ou heureusement, selon le point de vue – les différentes troupes thayennes coopèrent entre elles aussi peu que leurs dirigeants. Ce n'est que face à des menaces extrêmes contre la nation tout entière que les diverses armées sont capables de laisser de côté leurs différences pour travailler de concert. Et même dans ce cas leur coopération est loin d'être absolue.

Les diverses légions comprennent un fatras hétéroclite de races, voire de monstres. Les esclaves gobelins, les mercenaires orques et demi-orques et la cavalerie humaine sont les soldats les plus populaires. Les gnolls sont répandus, mais à cause de leur couardise, ils sont le plus souvent déployés pour des actions de pillage ou pour harceler l'adversaire plutôt qu'en première ligne. Les troupes de géants des collines, d'ogres et de trolls font de terrifiants adversaires sur le champ de bataille.

Les unités de cavalerie utilisent différents types de monture, y compris des créatures qui ne sont chevauchées nulle part ailleurs en Faerûn. Centaures, manticores, leucrottas, griffons, hippogriffes, coléoptères géants et même dragons servent aux troupes d'élite de Thay, bien que les chevaux soient les plus répandus. Les unités les plus célèbres comprennent des cavalières montées sur les terrifiantes licornes noires élevées par les Magiciens Rouges. L'armée de Thay la plus connue est la légion des griffons, un groupe de quatre cents Magiciens Rouges commandés par le tharchion de Pyarados – actuellement, Nymia Focar – et déchirant les cieux sur le dos de leur griffon.

Le programme de création de soldats le plus réussi ces dernières années a donné naissance aux orques sanguins. Féroces, loyaux et physiquement très puissants, les sanguins font d'excellentes troupes de choc. Il est désormais rare de trouver une légion qui ne dispose pas

d'une unité d'orques sanguins. Les Magiciens Rouges expérimentent sur les autres races les techniques utilisées pour créer les sanguins, et ce n'est peut-être plus qu'une question de temps avant que d'autres races sanguines ne soient aperçues au sein des armées de Thay.

Peu de cités thayennes disposent de murs ou d'autres défenses. Les Thayens considèrent le premier escarpement comme un mur protégeant tout le pays et prévoient d'arrêter les envahisseurs au bord de ce précipice. Les cités thayennes situées sous l'escarpement (Bézantur, par exemple), sont souvent protégées par des enceintes complètes. La première ligne de défense de Thay est assurée par les patrouilles perpétuelles et zélées qui surveillent sa frontière et l'intérieur du pays. C'est un système d'alarme pour les zulkirs, qui leur permet d'avoir tout le temps pour répliquer à n'importe quelle attaque massive.

Religion

La magie profane règne en maître en Thay, mais même les plus blasés des Magiciens Rouges ne peuvent nier le pouvoir des dieux. Même les zulkirs se disent adeptes d'une divinité particulière. Ne pas le faire serait attirer le courroux des dieux. Les dieux maléfiques, comme Beshaba, Loviatar, Shar, Talona, Umberlie et Gargauth le Banni sont adorés ouvertement. Si la vénération des dieux bons n'est pas interdite, elle n'est pas encouragée. Toutefois, les Magiciens Rouges savent qu'à certains moments, n'importe quelle aide, fût-ce celle des divinités loyales bonnes, est la bienvenue : ils n'imposent pas de couper radicalement les ponts avec ce genre de dieux.

La foi la plus répandue à Thay est l'adoration de Kossuth, le Seigneur des Flammes. Les Thayens pensent que les divinités élémentaires neutres conviennent bien à leur pays oppressif. Les préceptes de dieux bons comme Tyr ou Lathandre sont directement opposés à la hiérarchie bâtie par les Magiciens Rouges, et les dieux mauvais exigent soumission de la part de leurs disciples. Kossuth représente puissance et maîtrise sans la moindre contrainte, et il est très apprécié des Magiciens Rouges. La foi de Kossuth est la plus répandue au sein de la société thayenne, et y dispose de nombre d'égards particuliers. Les prêtres du Seigneur des Flammes font partie des rares individus qu'un Magicien Rouge ne puisse blesser ou tuer impunément.

Le culte de Baine a longtemps été répandu en Thay. L'Église du Seigneur Noir a beaucoup souffert après le Temps des Troubles (où Cyric a pris la place de Baine), mais elle se redresse depuis le retour de son dieu, et les Églises de Baine et de Cyric sont maintenant vivaces en Thay. Un certain nombre de Thayens vénèrent Mask, et leur effectif s'accroît régulièrement depuis quelques années. Le culte de Shar est également bien installé en Thay.

Les brutes humanoïdes au service des Magiciens Rouges continuent à vénérer leur propre panthéon. Les orques vénèrent Gruumsh comme presque partout ailleurs, et les gnolls adorent le dieu-démon Yeenoghu.

À l'étranger, une rumeur non fondée prétend que les Magiciens Rouges adorent des démons et des diables. En réalité, des Magiciens Rouges ambitieux entrent régulièrement en contact avec ce genre d'Extérieurs maléfiques, mais uniquement pour conclure des pactes avec eux. Les Magiciens Rouges se considèrent comme les égaux de ces créatures... du moins quand ils se regroupent, comme ils l'ont fait pour convoquer le démon Eltab pour les aider dans leur quête de l'indépendance vis-à-vis de Mulhorande.

Aventuriers

On considère les étrangers avec suspicion en Thay. Les zulkirs ont assez espionné eux-mêmes au fil des siècles pour savoir qu'ils sont susceptibles d'être observés. C'est particulièrement vrai en raison de la magie anti-scrutation qui couvre l'essentiel du pays. La seule façon dont les gouvernements étrangers peuvent apprendre ce qui se passe en Thay est d'envoyer des espions qui s'occuperont d'enquêter en personne.

Certes, il est difficile pour un groupe d'aventuriers de se rendre en Thay en échappant à toute surveillance. Les espions présumés sont exécutés sommairement, et la plupart des Magiciens Rouges n'ont aucun scrupule à accuser des innocents gênants d'espionnage, juste pour avoir un prétexte pour les tuer.

Toutefois, les zulkirs ont réalisé que les groupes d'aventuriers sont parfois bien utiles. Thay est parsemé de ruines, en particulier à Delhumide et dans les montagnes du Levant. Les zulkirs et les tharchions permettent aux aventuriers de fouiller ce genre de lieux, tant qu'ils reçoivent une part des profits. Ils s'assurent de ce bénéfice de diverses façons, comme en exagérant le prix des provisions, en vendant des permis, ou tout simplement en exigeant une part du trésor.

Les aventuriers peuvent se reposer dans bien des auberges en Thay. Cependant, les indigènes se méfient des individus qui ne connaissent pas leurs coutumes. Il est trop facile de s'attirer des ennuis avec les Magiciens Rouges ou leurs amis pour que la plupart des gens se sentent à l'aise avec des visiteurs. D'un autre côté, beaucoup de roturiers, et même certains nobles, voient dans ces inconnus les pions parfaits pour leurs propres plans, inconscients qu'ils sont des tenants et des aboutissants de la politique thayenne.

Histoire et politique

En Thay, la politique et le pouvoir sont inextricablement liés. Quand on y a une responsabilité, c'est qu'on a le pouvoir nécessaire pour l'endosser. La plupart des Magiciens Rouges (la classe dirigeante) sont de noble naissance et imposent obéissance et fidélité en n'importe quel lieu par la vertu de leur seule lignée, mais ceux qui sont au sommet de la pyramide – les zulkirs – ont dû s'y frayer un chemin par leurs propres moyens.

La richesse croissante de la guilde du commerce extérieur pourrait bien modifier cette tradition solidement ancrée. Les officiers de la guilde se sont retrouvés en un éclair à la tête d'étourdissantes fortunes grâce au succès des enclaves commerciales. Les plus sages d'entre eux réalisent le caractère parfois éphémère de ce genre de pouvoir, en particulier si les plus belliqueux des tharchs et des zulkirs se mettent en travers du chemin. Ils font donc de leur mieux pour assurer leur position sur le long terme. Le premier d'entre eux est le maître de la guilde, Samas Kul (LM, humain (m), Tra7/Magicien Rouge 8), l'officier en chef de l'organisation. Il s'est arrangé pour devenir l'un des plus puissants et influents Magiciens Rouges, qui ne cède en pouvoir que devant les zulkirs.

Histoire de Thay

Depuis sa fondation, Thay est gouverné par d'ambitieux magiciens qui pensent que leur destin est de régner sur le monde. Bien qu'ils

aient étendu leur domination jusqu'au bief des Magiciens et à la vallée de la Lapendrar, ils ont eu moins de succès avec les royaumes voisins de l'Aglarond et de la Rashéménie. Toutefois, avec l'ouverture d'enclaves thayennes dans les cités de tout Faerûn, les Magiciens Rouges peuvent finalement affirmer qu'ils ont étendu leur territoire dans tout le continent. Avant la construction d'une enclave, les Magiciens Rouges insistent pour que le gouvernement local cède le terrain à Thay, et les lois de Thay s'appliquent derrière les murs de ces lieux disparates et éloignés.

–1087	Le magicien Thayd mène une rébellion des mages contre la Mulhorande et l'Unther, s'appropriant les provinces septentrionales des deux empires au nom de son propre pays.
–1081	Thayd et ses conspirateurs sont vaincus.
–1076 à –1069	Les Portorques s'ouvrent dans la région méridionale du plateau de Thay. Des centaines de milliers d'orques se répandent dans les possessions septentrionales de la Mulhorande et de l'Unther.
–160	*Année du Géant de pierre.* Narfell et Raumathar se détruisent l'un l'autre.
–75	*Année des Boucliers de cuir.* Les Mulhorandi lancent une invasion de la Rashéménie depuis Delhumide, mais sont repoussés par les berserkers et les sorcières.
400	*Année de l'Écu bleu.* Escalant est fondée dans le bief des Magiciens par des Chessentiens.
679	*Année de l'Écharpe écarlate.* L'Unther reconnaît la ligue de Samathar, concédant l'indépendance au bief des Magiciens.
922	*Année du Poisson cracheur.* Ythazz Buvaar mène les Magiciens Rouges dans leur rébellion contre la Mulhorande. Delhumide est pillée.
929	*Année des Yeux étincelants.* Chessenta se rebelle contre l'Unther.
934	*Année de la Magie déclinante.* Les Magiciens Rouges tentent d'envahir la Rashéménie par la gorge de Gauros, mais ils sont repoussés.
953	*Année de la Corneille inspiratrice.* Tchazzar de Chessenta conquiert le bief des Magiciens.
976	*Année des Sorts meurtriers.* Thay repousse une invasion menée par la Mulhorande.
1030	*Année des Seigneurs de guerre.* Les zulkirs deviennent les maîtres de Thay.
1074	*Année du Poing fermé.* Les zulkirs matent les derniers opposants à leur régime en Thay.
1086	*Année des Feux du prophète.* Thay prend Nethjet et Néthentir, étendant ainsi le tharch de Lapendrar.
1110	*Année des Champs sanguinolents.* Thay marche sur Phent, mais les armées rassemblées des cités impilturiennes et theskiennes l'emportent sur celles des Magiciens Rouges.
1194	*Année de la Vague sanglante.* Les zulkirs lancent la première invasion de l'Aglarond. Les Thayens sont vaincus lors de la bataille des Sables chantants.
1197	*Année des Boucliers détruits.* Les Thayens attaquent à nouveau l'Aglarond et sont repoussés après la bataille des têtes brisées.
1260	*Année de la Lame brisée.* Halacar d'Aglarond lance une invasion de Thay, avançant le long de la Lapendrar. Les Magiciens Rouges détruisent son armée.
1280	*Année de la Manticore.* Les zulkirs lancent une invasion de la Mulhorande qui ravage Murghôm et les provinces septentrionales de ce pays.
1320	*Année de la Froide vigilance.* La grande peste de la mer Intérieure ravage la côte. Les Thayens se retirent du bief des Magiciens pour échapper à l'épidémie.
1323	*Année de la Toile des rêves.* Le zulkir de l'Enchantement mène une tentative pour contrôler l'esprit des individus influents par l'intermédiaire de leurs rêves. Le plan des Magiciens Rouges est finalement contré.
1339	*Année de la Lune en pleurs.* Samas Kul devient maître de la guilde du commerce extérieur, ce qui n'est à l'époque qu'un poste mineur.
1344	*Année de la Chute lunaire.* Samas Kul obtient l'implantation d'un petit quartier thayen dans la cité de Procampur, créant la première enclave thayenne.
1357	*Année du Prince.* Thay envoie une armée d'élémentaires au bief des Magiciens pour faire ployer les cités d'Escalant, de Murbant et de Thasselen. Cette période sera appelée la guerre de la salamandre.
1359	*Année du Serpent.* La horde tuigane envahit Thay. Le zulkir Szass Tam négocie un traité de paix avec Yamun Khahan. Le chef tuigan accepte de quitter seul Thay du moment que le pays laisse passer son armée pour attaquer la Rashéménie. Les Tuigans seront ensuite vaincus par une alliance de puissances occidentales à Thesk.
1368	*Année de la Bannière.* Thay place des enclaves à Cimbar, Phsant, Proskur et Tsurlagol. Les zulkirs font accélérer la production d'objets magiques pour l'exportation.
1369	*Année du Gantelet.* Thay attaque l'Aglarond au cours de l'hiver. Une vaste armée de morts-vivants traverse le marécage gelé d'Umber mais ne passera pas la Muraille de guet.
1370	*Année de la Chope.* Thay bâtit des enclaves à Port-Ponant et Selgonte. Le tharchion Dmitra Flass épouse Selfaril, Haute lame de Mulmastre.
1371	*Année de la Harpe sans corde.* La Mulhorande envahit l'Unther. Les Magiciens Rouges acheminent de l'or et des pouvoirs magiques en Unther pour contrer la conquête mulhorandi.
1372	*Année de la Magie sauvage.* Année en cours.

Gouvernement

En Thay, les huit zulkirs gèrent le pays par consensus, débattant pour ce faire au cours de querelles parfois proches de la vendetta. De tous, c'est Szass Tam qui a le plus d'influence sur ses pairs. C'est le plus puissant d'entre eux, et il a passé ses longues années en tant que liche à affermir sa position, de sorte qu'il ne pourrait pas en être évincé à moins d'une mort... définitive.

Les zulkirs nomment des tharchions, ou gouverneurs, qui gèrent les onze tharchs. À leur tour, ces tharchions nomment un

certain nombre de bureaucrates locaux appelés autharchs, qui supervisent en leur nom leurs divers domaines et projets. Les autharchs sont souvent remplacés rapidement, toujours selon le bon vouloir de leur tharchion. Les incompétents sont renvoyés dès qu'ils sont percés à jour. Ceux qui réussissent sont promus tharchions dès qu'un poste se libère, mais beaucoup de tharchions en place, peu désireux de perdre leur travail, orchestrent la déchéance de ces ambitieux pour éliminer d'éventuels candidats. Seuls des individus impitoyables et ingénieux arrivent à gravir les échelons jusqu'au rang de tharchion, et ces derniers ne renoncent pas sans combattre.

Le chef d'une enclave commerciale est appelé un khazark. Ce poste est en théorie équivalent à celui d'autharch, mais en pratique il est encore plus respecté, car il ne peut être occupé que par un Magicien Rouge. Les membres de toutes les classes peuvent devenir tharchions, et c'est là le statut le plus élevé auquel peuvent aspirer ceux qui ne font pas partie des Magiciens Rouges.

En théorie, il existe une chaîne de commandement qui veut que les zulkirs donnent des ordres aux tharchions et aux khazarks, lesquels donnent des ordres à leurs subordonnés, et ainsi de suite jusqu'au moindre roturier criant après ses esclaves. En réalité, les zulkirs donnent des ordres à qui ils le veulent, et quand ils le veulent. Nul n'ose leur proposer de faire autrement. Le problème, c'est que les zulkirs finissent par être les seuls à savoir ce qui se passe à grande échelle. Comme ils sont huit, chacun avec ses propres projets, chacun d'entre eux donne des ordres qui entrent directement en conflit avec ceux des autres. C'est aux subordonnés thayens de décider à quel maître ils obéiront, en espérant échapper au courroux des zulkirs dont ils auront ignoré les ordres.

Ce problème inhérent au gouvernement thayen s'est avéré son point faible à de nombreuses reprises. Puisque nul n'est à la tête du gouvernement, et que nul n'est finalement responsable de la cohésion de l'ensemble, les diverses factions de Thay finissent par passer plus de temps à s'affronter entre elles qu'à accomplir leurs plans de domination mondiale, ce qui a toujours été un bienfait incomparable pour le reste de Toril. Si un seul zulkir finissait par prendre les rênes de la nation tout entière, le reste du monde en souffrirait infiniment.

Le dernier exemple du manque de cohésion thayen réside dans le fait que tous les zulkir et tous les tharchions ne se conforment pas forcément au mot d'ordre « faites des affaires, pas la guerre » auquel les zulkirs adhèrent dans l'ensemble. Le tharchion Homen Odesseiros de Surthay, par exemple, prévoit de lancer bientôt une invasion de la Rashéménie, aiguillonné par le tharchion Azhir Kren de Gauros, impatient d'en découdre. Les deux tharchions pensent qu'ils ont été écartés de la prospérité induite par la récente explosion commerciale, et ils ont désespérément besoin de recouvrer le statut de personnalités importantes qu'ils avaient durant l'époque où Thay était plus belliqueux.

Odesseiron et Kren rassemblent des troupes depuis des mois. Ils ont prévu de prendre Mulsantir avant que quiconque, zulkir ou Rashémi, ne réaliste ce qui se passait. Ils pensent que s'ils réussissent, ils n'auront aucune plainte d'Eltabbar. En cas d'échec, ils espèrent être assez définitivement morts pour échapper au pouvoir de nécromancie de Szass Tam.

Vous trouverez bien d'autres détails sur les Magiciens Rouges et les individus qui règnent sur Thay dans le livre d'univers *Les Royaumes Oubliés* et dans le supplément *Seigneurs des ténèbres*.

Ennemis

Du point de vue de Thay, toute autre nation est un ennemi. Les Thayens exprimaient autrefois ce point de vue ouvertement, rendant tout effort diplomatique vain. Au cours des dernières années, dans le cadre de leur plan commercial, ce discours s'est adouci. Les Magiciens Rouges se considèrent, eux et leurs coutumes, comme supérieurs, mais ils sont assez prudents pour ne pas se tatouer ce credo sur le front, ou sur celui de leurs adversaires vaincus... pour le moment.

L'Aglarond

Au fil des siècles, les Aglarondiens sont devenus les plus implacables adversaires de Thay. Les Thayens considèrent que la péninsule de l'Aglarond leur revient de droit. C'est l'endroit parfait pour lancer leurs offensives sur les autres pays qui entourent la mer des Étoiles déchues. Si le pays n'est pas entre les mains des Thayens, c'est la principale origine potentielle de toute contre-offensive contre Thay.

Malgré tous leurs efforts, les soldats de Thay n'ont jamais pu pénétrer en Aglarond. Les montagnes de Croc-Dragon et le bois de Yuir protègent le pays de manière aussi efficace que le premier escarpement vis-à-vis de Thay, et les Aglarondiens ont tiré le meilleur parti de ces avantages. Le meilleur exemple en est la Muraille de guet, qui empêche les Magiciens Rouges d'envoyer des troupes de morts-vivants en Aglarond par le marécage d'Umber.

Les Magiciens Rouges entretiennent une colère glaciale vis-à-vis de la Simbule dans leurs cœurs pourris. C'est une frustration infinie pour eux qu'une femme – une ensorceleuse, par-dessus le marché – puisse mettre en échec leurs efforts combinés. Les zulkirs sont ravis que la Simbule ait accepté le dernier traité de paix, mais ils restent suspicieux. Ils espèrent qu'elle leur laissera bientôt placer une enclave à Glarondar, mais ils savent qu'il faudra plus qu'une simple requête de leur part pour se frayer un chemin en Aglarond.

La Mulhorande

Pour les Thayens, la Mulhorande est la porte des régions méridionales de Faerûn. Par ailleurs, c'est la patrie du peuple mulan, que les Magiciens Rouges voudraient unir sous une seule bannière. Toutefois, la Mulhorande, autrefois sur le déclin, est à nouveau florissante.

Thay a tenté d'envahir la Mulhorande à de nombreuses reprises au fil des siècles depuis qu'elle a repris son indépendance. Le principal problème a toujours été la géographie de la région. Seule une étroite bande de terrain le long des montagnes du Levant permet à Thay de faire passer une armée vers le sud. Les Mulhorandi patrouillent toujours dans cette région, et les Thayens ont donc le plus grand mal à pénétrer dans le pays. De même l'Empire mulhorandi a attaqué Thay plus d'une fois, espérant reprendre sa province septentrionale perdue depuis longtemps, forgeant ainsi un Empire géant dans la région orientale de Faerûn.

Mise en échec par cette impasse dans le nord, la Mulhorande s'est récemment tournée vers l'ouest et a envahi l'Unther en profitant de sa décrépitude. Comme tout le monde, les Magiciens Rouges n'ont guère d'affection pour Gilgeam le Tyran, mais ils n'ont aucune envie de laisser Mulhorande l'emporter facilement dans quelque entreprise que ce soit. Ils espèrent enliser l'armée mulhorandi dans des années d'anarchie et de chaos lors du naufrage de l'Unther, et ils envoient de

l'or, des objets magiques et des mercenaires au sud pour soutenir les restes du domaine de Gilgeam.

La Rashéménie

La Rashéménie a subi plus d'une tentative d'invasion thayenne que tout autre pays. Le pays en lui-même semble à même de repousser les Magiciens Rouges. La raison de la multiplication de ces invasions – et de leur échec – est que les tharchions de Surthay et de Gauros précipitent généralement leurs troupes par le lac Mulsantir avec très peu (voire pas) de préparation. Ils ont souvent un plan « à toute épreuve » qui ne fonctionne jamais. Certaines des blagues les plus cyniques qu'on échange dans les auberges rashémi concernent ces stupides Magiciens Rouges et leurs derniers plans.

Toutefois, si les tharchions Azhir Kren et Holmen Odesseiron réussissent dans leur entreprise, les Rashémi passeront bientôt du rire aux larmes. Les deux dirigeants ont secrètement rassemblé des troupes le long de la rive méridionale du lac Mulsantir en projetant une attaque éclair sur la cité de Mulsantir elle-même.

villes et sites importants

Thay est un pays vaste et depuis longtemps habité par l'homme. Son grand plateau est couvert de villes, de domaines et de villages, ainsi que d'un certain nombre de grandes cités. Les cités de Thay sont peuplées et sales, en particulier parce qu'une grande partie de leur population – les esclaves et leurs gardiens humanoïdes – vivent dans la crasse et la misère. Les habitations des pauvres et des esclaves dépassent rarement le stade du taudis de pisé.

Les riches et les puissants vivent dans un monde complètement différent. Leurs pavillons tentaculaires sont entourés de jardins clos conçus pour protéger leur vie privée mais aussi pour les isoler des bruits et des odeurs de la cité. Ces bâtiments de brique ou de pierre ont souvent plusieurs étages, soulignant le fait que les puissants de Thay s'élèvent au-dessus de la plèbe autant au sens propre qu'au figuré.

Amruthar (métropole)

La cité d'Amruthar est indépendante de Thay, bien qu'elle soit située au beau milieu du tharch de Lapendrar. Il y a quatre cents ans, quand les Magiciens Rouges se libérèrent du joug mulhorandi, un puissant satrape du nom de Sekhotet gouvernait le secteur sud-ouest de la province depuis cette cité. Sekhotet désirait gouverner ses terres sans répondre de ses actes devant un pharaon de Skuld, aussi se rangea-t-il aux côtés des magiciens, se rendant complice de leur rébellion. Sekhotet demanda en échange à pouvoir régner sur Amruthar comme il le désirait, et sans contrôle extérieur. La lignée de Sekhotet s'est éteinte depuis longtemps, mais les zulkirs ont continué à respecter leur part du contrat avec les successeurs du seigneur mulhorandi.

Amruthar est certes encore indépendante, mais il est de notoriété publique que son dirigeant actuel, l'hiérarque Numos Thal (LM, humain (m), Nob9) est le pantin des zulkirs. Lui et le reste de l'aristocratie de la cité sont bien payés en échange de leur complaisance, et en échange, ils remettent une part de toute transaction financière effectuée dans la cité à Thay. Cet arrangement fonctionne depuis des siècles, et ni le hiérarque ni les zulkirs ne voient de raison d'y mettre fin.

Toutefois, il n'en va pas de même des habitants d'Amruthar. Trois factions rivalisent pour avoir la chance de mener le peuple à la révolution contre ses chefs corrompus et décadents. Le groupe le plus important s'appelle les Réalistes. Ils veulent déposer le hiérarque tout en conservant les relations de la cité avec Thay. Ils savent que la ville n'aurait aucune chance contre les troupes des Magiciens Rouges, et leurs chefs cherchent à obtenir la faveur des zulkirs. En réalité, si les zulkirs avaient un problème avec le hiérarque, ils seraient ravis de laisser les Réalistes prendre le pouvoir, mais ce jour n'est pas venu.

Les membres de la deuxième faction en terme d'effectif sont connus sous le nom d'Indépendants. Ils veulent couper tous les liens avec Thay et transformer Amruthar en une véritable cité-état. Les Indépendants réalisent que Thay ne le verrait pas d'un bon œil, mais ils espèrent que l'ancien traité passé avec Sekhotet et la prospérité actuelle de Thay pourraient dissuader les zulkirs de prendre la cité à la force des armes. Entre temps, ils recommandent la croissance discrète de la puissance militaire et économique d'Amruthar, espérant renforcer la ville dans l'éventualité de la sécession.

Les membres de la plus petite faction se font appeler les Occidentaux. Ils veulent rejoindre l'Aglarond, mettant leur cité sous la protection d'un autre pays. Les zulkirs ne permettraient jamais une telle chose, bien sûr, et si la Simbule compatit à la détresse d'Amruthar, elle n'est pas prête à se lancer dans une guerre pour le bénéfice de la cité. L'Aglarond a toujours excellé dans la défense de sa frontière, mais même les habitants de Velprintalar qui abhorrent Thay ne croient pas pouvoir remporter un combat contre les Magiciens Rouges sur le plateau de Thay. L'hiérarque Thal cherche à étouffer dans l'œuf tout débat concernant ces sujets, craignant que la folie des Occidentaux donne aux zulkirs un prétexte pour mettre un terme à l'indépendance particulière d'Amruthar.

♛ **Amruthar (Métropole)**. Traditionnel/magique/inhabituel/inhabituel ; AL LM/NM/N/CN ; limite financière 100 000 po ; ressources 205 200 000 po ; population 41 040 ; ouverte (humains 80%, demi-elfes 8%, halfelins 6%, demi-orques 4%, gnomes 1%, elfes 1%).

Autorités : hiérarque Numos Thal, LM, humain (m), Nob9 (dirigeant héréditaire de la cité, et marionnette des Magiciens Rouges) ; Hezass Nymar, NM, humain (m), Prê 8 de Kossuth (tharchion de Lapendrar : il vit à Eltabbar mais maintient ses bureaux à Amruthar) ; Timbra Wenz, N, humaine (f), Nob14 (chef des Réalistes) ; Purtek Friina, CN, humain (m), Rou6/Gue4 (chef des Indépendants).

Personnalités : Yesvel Rethume, LN, humaine (f), Ens16 (plus importante lanceuse de sort profanes de la cité) ; Tharek Écu Noir, LM, demi-fiélon (m), Prê13 de Baine (chef de la Maison du Seigneur Noir de la cité) ; Orimel Drudary'n, CB, demi-elfe (f), Rou5/Gue5/griffonnier aglarondien 4 (espionne Aglardondienne qui garde l'œil sur la situation à Amruthar sur ordre de la Simbule).

Garde de la cité : Gue7, Gue6, HdA6, Gue5 (x2), HdA5 (x5), Gue4 (x3), HdA4 (x7), Gue3 (x9), HdA3 (x21), Gue2 (x23), HdA2 (x76), Gue1 (x44), HdA1 (x307). *Garde de l' hiérarque* : Gue9, Prê8, Gue7, HdA6, Prê5, Gue5 (x3), HdA5 (x4), Prê4 (x2), Gue4 (x5), HdA4 (x30), Prê3 (x4), Gue3 (x18), HdA3 (x129). Les autres habitants d'Amruthar sont trop nombreux pour être décrits ici.

Bézantur (métropole)

Eltabbar est la capitale de Thay, mais Bézantur est depuis longtemps le cœur du commerce du royaume. La cité est la capitale du tharch de Priador et le plus grand port du domaine des Magiciens Rouges. Pendant des siècles, le coton, les fruits et les grains thayens sont passés par Bézantur, enrichissant les maîtres de la cité et le tharchion, mais la fortune qui s'y déverse aujourd'hui dépasse l'imagination. C'est à Bézantur qu'arrivent l'or, les marchandises et les esclaves échangés par dizaines dans les enclaves au-delà de la mer des Étoiles déchues : ce n'est pas seulement la plus grande ville de Thay, c'est aussi la plus riche.

Bézantur aux murs noirs se situe sur la rive septentrionale de la mer d'Alambre. Les artisans, les marchands, les prêtres et les soldats vivent entassés entre ses murs, tandis qu'au-dehors s'étend un immense et sordide bidonville de baraques d'esclaves et de gens du peuple. Aucun arbre ne pousse dans un rayon de plus de trente kilomètres autour de la cité. De grands chantiers navals, plus vastes encore que ceux de l'Alaor, sont répartis sur la rive au-delà des murs, employant des centaines de charpentiers et de constructeurs navals, et des milliers d'esclaves. À l'est de la cité, derrière des murs récemment bâtis, plus hauts et robustes que l'enceinte de la ville, se tient la guilde du commerce extérieur, le cœur de l'entreprise sinistre qui vise à asservir l'Ouest par le commerce.

La citadelle centrale

Ce bâtiment puissamment fortifié est l'un des traits les plus remarquables de Bézantur, dominant le centre de la ville. Construit en pierres noires qui s'élèvent assez haut pour être vues depuis n'importe quel point de la cité, la citadelle centrale est le premier bâtiment visible par ceux qui approchent de Bézantur, avant même les bidonvilles qui s'agglutinent autour de ses murs comme des nids de rats.

La citadelle abrite la légion d'Aznar Thrul (zulkir de l'Évocation et tharchion de Priador), ainsi que ses luxueux quartiers privés. Ces troupes comprennent près de 5 000 gnolls, humains, gobelins, sombréatures et créatures plus ignobles encore.

L'ancien tharchion – que tous croient mort depuis longtemps – vit ici en secret. Mari Agneh a été totalement soumise à la volonté de Thrul, et il la garde comme esclave privée, la faisant parfois sortir lors de ses soirées les plus débauchées pour montrer son pouvoir. Thrul a un goût pour la recherche magique, et garde un bon nombre de laboratoires bien approvisionnés ici, ainsi que des donjons pleins de victimes fraîches pour ses expériences.

Samas Kul

Illustration de Adam Rex

La guilde du commerce extérieur

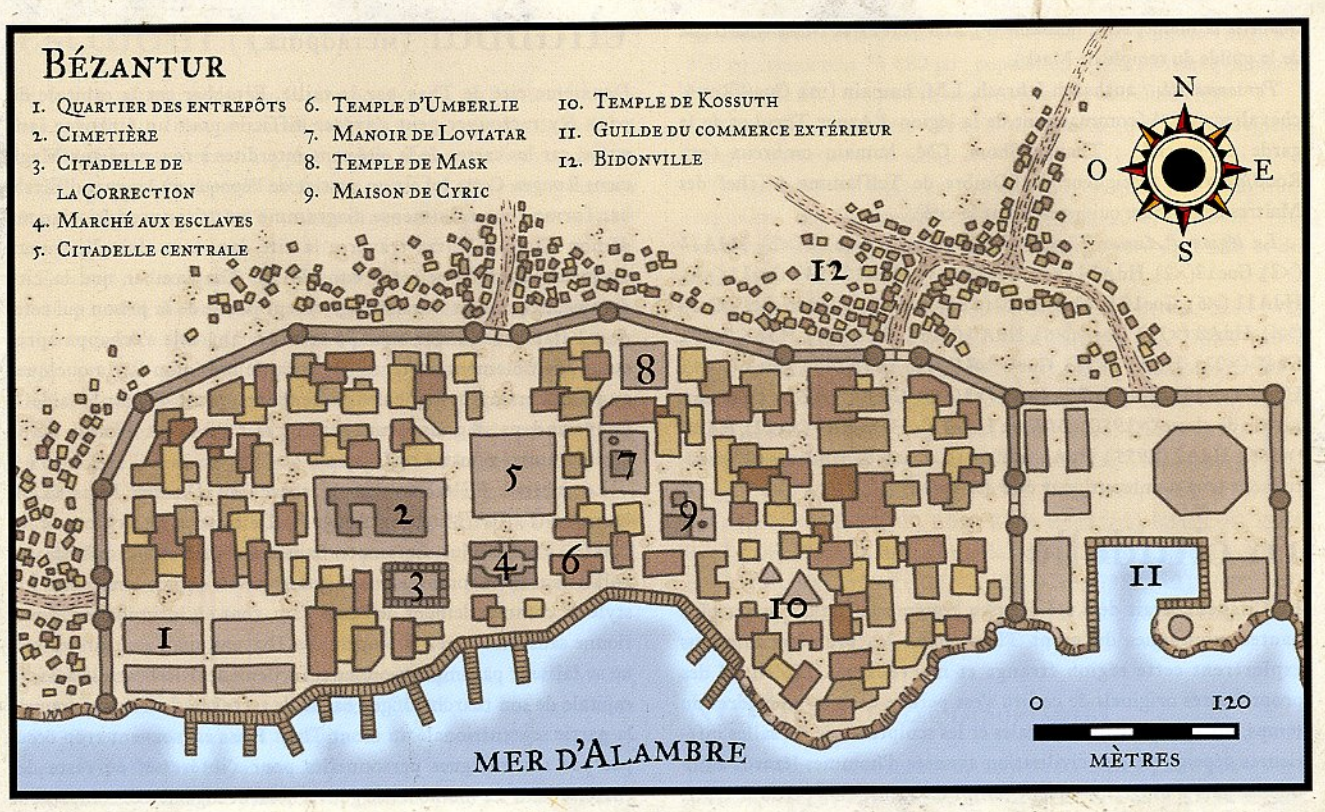
Les enclaves étrangères de Thay sont administrées par la guilde du commerce extérieur, dont le quartier général est un vaste complexe d'entrepôts, de chambres fortes et de bureaux protégés comme des forteresses dominant l'extrémité orientale du port de Bézantur. La guilde existe depuis des siècles, distribuant des permis aux Thayens qui veulent importer ou exporter des marchandises. Mais lors des vingt dernières années, son soutien pour les enclaves qui vendent des objets magiques a propulsé la guilde du statut de petite bureaucratie corrompue à celui d'une vaste industrie corrompue parrainée par l'État.

La guilde est naturellement obsédée par la sécurité de ses marchandises précieuses, et ses réserves sont gardées par des centaines de magiciens, des guerriers expérimentés et de monstrueuses créatures. Des milliers d'ouvriers et d'esclaves peinent sur ses docks et dans ses entrepôts, chargeant et déchargeant les dromondes aux voiles jaunes qui emportent la production des ateliers magiques aux concessions et quartiers thayens de tout le pourtour de la mer Intérieure. Les dromondes reviennent avec un chargement encore plus lourd que quand elles sont parties, car la plupart des produits échangés contre les artefacts thayens sont plus volumineux et plus lourds qu'une cargaison de potions, de parchemins et d'objets merveilleux.

Le maître de la guilde du commerce extérieur est un brillant Magicien Rouge du nom de Samas Kul (LM, humain (m), Tra7/Magicien Rouge 8). Ambitieux et cynique, Samas Kul est renommé pour ses sarcasmes mordants et ses manières raffinées. C'est un grand homme corpulent qui fait étalage de sa richesse sans honte, se vêtant de robes ornées de gemmes et d'anneaux qui valent des milliers de pièces d'or. Certains collègues de Samas Kul l'ont pris pour un marchand avide affublé d'une robe rouge, mais le maître de la guilde est un magicien au talent considérable et dispose d'un statut élevé dans l'école de Transmutation.

Principaux commerces

Le quartier commercial de Bézantur est rempli de centaines d'artisans, de marchands et d'ouvriers. Le site crucial de l'économie de la cité est composé des docks alignés le long de la côte. Des centaines de navires issus de tous les pays de la mer des Étoiles déchues accostent à ces quais de pierre ou tanguent doucement, ancrés dans la baie située au-delà, attendant leur tour pour s'amarrer et débarquer leur cargaison.



La qualité et la sûreté des docks sont très variables. Certains rivalisent avec les meilleurs au monde, d'autres ne sont qu'amas de pierres d'où l'on peut pousser une barque à l'eau. Mais où que mouille un bateau, son maître peut s'attendre à payer pour ce privilège. Dans les endroits les mieux aménagés, la taxe d'amarrage lui assurera des services de qualité exceptionnelle, et une protection contre les membres de la guilde des voleurs locale, qui s'enhardissent de plus en plus. Dans les endroits les moins bien fréquentés, on paie essentiellement les brigands du coin pour qu'ils ne vous dépouillent pas de vos biens. S'ils s'arrangent en plus pour que nul autre ne vous vole, c'est tant mieux.

Un voyageur peut trouver presque n'importe quel type de marchandise légale dans l'enceinte de la cité. Pour ceux qui cherchent des produits illicites, le tharchion Thrul ferme depuis longtemps les yeux sur les activités de Marchéville, une grappe de cabanes agglutinées contre les puissants murs de la ville comme un rémora accroché près des branchies d'un requin.

Principaux temples

L'un des surnoms de Bézantur est « la cité aux mille temples ». Pratiquement tous les dieux de tous les panthéons de Faerûn sont représentés ici. C'est l'une des rares grandes villes où les divinités maléfiques sont vénérées fièrement et ouvertement, et certains de leurs temples les plus magnifiques sont situés à Bézantur. Seuls les cultes de Mystra et d'Azouth y sont prohibés : les Magiciens Rouges défendent jalousement l'accès à la magie profane par tout autre biais que sous leur propre tutelle. Les dieux les plus populaires chez les habitants de Bézantur sont Umberlie et Mask.

Le temple d'Umberlie est d'une taille monstrueuse, aux blocs de marbre vert veiné de bleu, rappelant le domaine aquatique de la déesse des profondeurs. La tradition veut qu'on honore Umberlie en jetant des objets précieux par-dessus le bastingage d'un navire croisant en haute mer. La tradition des habitants de Bézantur est un peu plus raffinée. Ils préfèrent voler les capitaines des navires, jeter une partie de leurs biens mal acquis dans l'eau, en empocher une partie, et donner le reste à ce temple. Ceux qui osent affronter les requins, les sahuagins et les eaux infestées de monstres du port de Bézantur pour aller s'emparer des offrandes faites à la Reine Garce meurent invariablement noyés, même s'ils se sont enfuis aussi loin que possible de la mer.

Le temple de Mask fait aussi office de quartier général de la guilde des voleurs, extrêmement puissante. Son chef, la maîtresse de la guilde Shabella la Blême (NM, humaine (f), Rou7/Prê11 de Mask) lutte pour conserver sa position face à une incursion des Maîtres de l'Ombre de Telflamme. La guilde contrôle presque toutes les activités illégales dans et autour de Bézantur, ce qui en fait une cible trop alléchante pour que les Maîtres de l'Ombre la négligent. Les voleurs de la cité ont choisi leur camp, un nombre alarmant rejoignant les rangs des Theskiens, fatigués de la tyrannie de Shabella.

♕ **Bézantur (Métropole)**. Magique/magique/inhabituel/inhabituel ; AL LM/LM/CM/NM ; limite financière 100 000 po ; ressources 684 000 000 po ; population 136 800 ; ouverte (humains 81%, gnolls 8% ; orques 6%, demi-orques 3%, halfelins 1%, autres 1%).

Autorités : Aznar Thrul, LM, humain (m), Évo10/Magicien Rouge 10/archimage 1/Épiq2 (zulkir de l'Évocation et tharchion de Priador ; Samas Kul, LM, humain (m), Tra7/Magicien Rouge 8 (maître de la guilde du commerce extérieur) ; Alyssa, CM, humaine (f), Prê12 de Umberlie (grande prêtresse du temple d'Umberlie) ;

Shabella la Blême, NM, humaine (f), Rou7/Prê11 de Mask (maîtresse de la guilde du temple de Mask).

Personnalités : autharch Ithrash, LM, humain (m), Gue9/Rou4/chevalier noir 4 (commandant de la légion d'Aznar Thrul et de la garde de la cité) ; Thavar Shom, CM, humain ombreux (m), Rou9/guerrier 2/seigneur de l'Ombre de Telflamme 4 (chef des Maîtres de l'Ombre qui investissent la cité).

La légion d'Aznar Thrul : Gue16, Gue15, Gue14 (×2), HdA14 (×3), Gue13(×2), HdA13 (×4), Gue12 (×3), HdA12 (×4), Gue11 (×3), HdA11 (×6), Gue10 (×4), HdA10 (×8), Gue9 (×6), HdA9 (×9), Gue8 (×6), HdA8 (×11), Gue7 (×6), HdA7 (×16), Gue6 (×9), HdA6 (×19), Gue5 (×21), HdA5 (×51), Gue4 (×35), HdA4 (×141), Gue3 (×44), HdA3 (×420), Gue2 (×77), Gue2 (×1001), Gue1 (×786), gnolls sans niveau de classe (×1950). *Milice* : HdA5 (×43), HdA4 (×122), HdA3 (×386), HdA2 (×955), HdA1 (×2940). Les autres habitants de Bézantur sont trop nombreux pour être décrits ici.

La citadelle

La Citadelle avait déjà été creusée à même le roc d'une des plus hautes montagnes du mont Thay quand les premiers humains explorèrent cette région étrange et merveilleuse. L'identité des propriétaires originels de ce lieu s'est perdue dans les méandres du temps, mais les peintures murales et les sculptures de ses salles inférieures dépeignent une civilisation avancée d'hommes-lézards annihilée depuis si longtemps que le temps lui-même en a perdu la trace. Il est possible que les hommes-lézards du marécage de Sur descendent de ce peuple antique, mais si tel est le cas, leur déchéance a été particulièrement cruelle. Les primitifs hommes-lézards n'auraient pas la moindre idée de la façon dont on peut créer un bâtiment aussi étonnant.

La Citadelle, qu'il ne faut pas confondre avec les dizaines de citadelles éparpillées dans tout le pays, a longtemps été interdite pour le peuple thayen. Les étrangers ne sont même pas supposés apprendre son existence. Lors des premières années, les Magiciens Rouges envoyèrent des expéditions dans ce lieu pour l'explorer dans la mesure du possible. Certains revinrent avec des trésors : de l'or, des oeuvres d'art et même de puissants objets magiques. Cependant, la plupart du temps, les groupes d'explorateurs ne revenaient pas. Les braves (ou tout simplement les chanceux) qui revenaient parlaient d'un vaste réseau de tunnels sous la montagne, infesté par les races souterraines les plus connues, dont les troglodytes et les drows.

L'une des expéditions les plus fructueuses ramena un livre qui décrivait en détails les niveaux inférieurs de la Citadelle. Un quartier particulier, connu sous le nom de Sentiers des Damnés, forme un labyrinthe habité par toutes sortes de monstres. Comment arrivèrent-ils ici ? Pourquoi y demeurent-ils ? Le mystère a subsisté jusqu'à ce jour. Le zulkir Szass Tam a confisqué le livre pour ses propres recherches, et peu d'individus en dehors de son cercle de pairs – les autres zulkirs – l'ont seulement vu, sans parler de le lire.

Aujourd'hui, seuls quelques élus parmi les plus importants Magiciens Rouges ont le droit de se rendre dans les environs des entrées connues de la Citadelle. Les zulkirs essaient-ils d'empêcher des intrus d'entrer, ou quelque chose de bien plus dangereux d'en sortir ? Ils sont les seuls à le savoir.

Eltabbar (métropole)

Deuxième cité de Thay par la taille, Eltabbar est la capitale du pays. S'y retrouver peut s'avérer difficile pour un étranger sans guide, car les cartes de la cité sont interdites à tous sauf aux Magiciens Rouges. Cette loi est un vestige de l'époque où les rues d'Eltabbar formaient un immense diagramme emprisonnant le seigneur démon Eltab. L'Eltar traverse la cité dans une série de canaux élaborés avant de se jeter dans le lac Thaylambar que la cité domine. Ces canaux faisaient également partie de la prison qui retenait Eltab sous la cité, mais la créature abyssale s'échappa après qu'un tremblement de terre eut ébranlé la région il y a quelques années. Certaines rumeurs prétendent qu'un démon réside à nouveau dans sa prison, mais nul ne sait s'il s'agit d'Eltab ou de quelque autre monstre maléfique.

Le maître d'Eltabbar est le tharchion Dmitra Flass (LM, humaine (f), Ill7/Magicien Rouge 8). De tous les tharchions et les zulkirs, c'est la plus diplomate. Sans ses considérables talents, les zulkirs auraient sombré dans la guerre civile depuis longtemps : le style de commandement de Szass Tam, tout en intimidation, fonctionne sans doute avec la plupart des Thayens, mais ses pairs zulkirs ne se laissent pas impressionner si facilement. Eltabbar est aussi la capitale de son tharch, longue bande de terre qui s'enroule autour de la partie septentrionale du mont Thay. Flass est souvent trop occupée par ses intrigues personnelles pour s'intéresser au reste des tharchs, mais ses méthodes de gouvernement ingénieuses compensent cet état de fait.

Eltabbar est le cœur du trafic d'esclaves de la nation, ainsi que son centre politique. Des milliers d'esclaves sont amenés sur ses marchés chaque année et vendus aux enchères sur les estrades publiques tachées de sang. Une fois affectés à un maître, la plupart n'ont devant eux que quelques mois de labeur éreintant suivis d'une mort rapide.

♛ **Eltabbar (Métropole).** Magique/traditionnel/traditionnel/inhabituel; AL NM/LM/LM/LN; limite financière 100 000 po ; ressources 615 600 000 po ; population 123 120 ; ouverte (humains 83%, gnolls 8% ; orques 7%, demi-orques 1%, autres 1%).

Autorités : Szass Tam, NM, liche (m), Néc10/Magicien Rouge 10/archimage 2/Épiq7 (le zulkir de la Nécromancie, et aussi le plus puissant d'entre eux) ; Dmitra Flass, LM, humaine (f), Ill7/Magicien Rouge 8 (tharchion d'Eltabbar); Dipren Qarto, LM, humain (m), Gue16 (chef de la garde de la cité) ; Haut Seigneur des Flammes Iphegor Nath, LN, humain (m), Prê13/disciple divin 4 de Kossuth (chef du culte de Kossuth en Thay).

Personnalités : Kwinset Tanzirk, LM, humaine (f), Mag6/Magicien rouge 6 (administratrice du marché aux esclaves) ; Bilhar Sentolan, NM, humain (m), Rou13/assassin 4 (maître de la guilde des voleurs).

Garde de la cité : Gue14, HdA14, Hda13, Gue12, HdA12 (×2), Gue11 (×2), Gue10 (×2), HdA10 (×3), Gue9 (×4), Gue8 (×5), HdA8 (×8), Gue7 (×6), HdA7 (×11), Gue6 (×8), HdA6 (×14), Gue5 (×11), HdA5 (×38), Gue4 (×20), HdA4 (×102), Gue3 (×31), HdA3 (×336), Gue2 (×54), HdA2 (×814), Gue1 (×128), HdA1 (×635), gnolls sans niveau de classe (×1633). *Milice* : HdA4 (×96), HdA3 (×329), HdA2 (×716), HdA1 (x2044). Les autres habitants d'Eltabbar sont trop nombreux pour être décrits ici.

Escalant (cité)

Cette ville côtière, située sur la rive occidentale de l'embouchure de la Lapendrar, a été sous contrôle thayen par intermittence pendant les 338 dernières années. La plus grande période de latence date de la grande peste de la mer Intérieure, mais les Thayens revinrent dans la région en 1357 CV, et leur règne sur Escalant est ininterrompu depuis.

Escalant naquit aux environs de 400 CV. Aujourd'hui, la cité s'est étendue au-delà des limites exiguës imposées par le mur en décrépitude qui entourait ce site. La cité compte plus de 28 000 âmes, ne cédant en importance qu'à Bézantur en tant que port thayen. Le tharchion Hezass Nymar (NM, humain (m), Prê8 de Kossuth) permet que la vie à Escalant continue sans beaucoup d'interférences de la part de Thay, en dehors de la collecte de l'impôt que paient les habitants. C'est dans ce but que Nymar a fait bâtir plusieurs casernes contenant une centaine de gnolls chacune, dans toute la ville. Ces brutes thayennes patrouillent dans les rues, prenant parfois le temps de faire un exemple sur un criminel ou, pire que tout, sur un individu qui n'a pas payé l'impôt.

♛ **Escalant (Cité).** Magique/magique/inhabituel; AL NM/NM/CN; limite financière 40 000 po ; ressources 57 456 000 po ; population 28 728 ; ouverte (humains 82%, gnolls 5% ; demi-elfes 5%, demi-orques 5%, halfelins 2%, autres 1%).

Autorités : Hezass Nymar, NM, humain (m), Prê8 de Kossuth (tharchion de Lapendrar, vit à Eltabbar mais a des bureaux ici) ; Curoz Palblat, NM, humain (m), Prê12 de Baine (chef du plus grand temple de Baine en Thay) ; Purban Faltelfowe, CN, halfelin (m), Rou16 (chef des Maîtres de l'Ombre à Escalant).

Personnalités : capitaine Kriben Vantur, LM, humain (m), Gue16 (capitaine de la garde du tharchion) ; Helvarmad Elserme, CB, humain (m), Gue4/Brd8 (agent de la garde de la Simbule qui se fait passer pour un modeste marchand afin de tenir à l'œil les événements de la cité).

Garde du tharchion : Gue12, HdA11, HdA10, Gue9, Gue8, HdA8, Gue7, HdA7 (×2), Gue6 (×3), HdA6 (×4), Gue5 (×4), HdA5 (×10), Gue4 (×6), HdA4 (×24), Gue3 (×9), HdA3 (×70), Gue2 (×22), HdA2 (×164), Gue1 (×53), HdA1 (×497), gnolls sans niveau de classe (×344). *Milice* : HdA4 (×11), HdA3 (×38), HdA2 (×98), HdA1 (×344). Les autres habitants d'Escalant sont trop nombreux pour être décrits ici.

Néthentir (petite ville)

Néthentir est la cité jumelle de Nethjet, située sur l'autre rive du lac Umber. Comme Nethjet, elle fut le point de départ d'invasions contre Thesk et la cité aglarondienne d'Emmech. Cependant, Néthentir n'a pas profité de la même prospérité récente que Nethjet. Si elle dispose d'un port, aucune route ne mène à la ville. Toutefois, certains marchands créent leurs propres sentiers depuis Thesk et au-delà. Les capitaines de Néthentir passent un temps précieux à transborder les marchandises depuis et vers Nethjet à partir de leur port d'attache, mais cela ne va guère plus loin.

Cette situation a créé un certain ressentiment de la part des habitants de Néthentir. Cependant, certains sont tout aussi ravis de ne pas bénéficier de l'attention des Magiciens Rouges, qui vient généralement avec ce genre de prospérité.

♛ **Néthentir (Petite ville).** Magique; AL NM ; limite financière 800 po ; ressources 74 880 po ; population 1 872 ; ouverte (humains 82%, gnolls 8% ; orques 6%, demi-orques 2%, halfelins 2%).

Autorités : Prindentle Carh, NM, humain (m), Dev6/Magicien Rouge 4 (autarque de la ville).

Personnalités : Kurgga Croc-sanglant, NM, gnoll (f), Rôd4/Gue4 (capitaine de la garde) ; Faxam Rul, CM, humain (m), Gue4/Rou4/esclavagiste thayen 5 (pillard célèbre de Thesk et des alentours)

Garde de la ville : HdA8, Gue6, Gue4, HdA4 (×2), Gue3 (×2), HdA3 (×6), Gue2 (×4), HdA2 (×24), Gue1 (×7), HdA1 (×60). *Milice* : HdA5, HdA2 (×6), GdP2 (×6), HdA1 (×23), Gdp1 (×14). *Autres habitants* : Barb4, Barb3 (×2), Barb2 (×3), Barb1 (×6), Bard6, Bard5, Bard3, Bard2 (×2), Bard1 (×3), Dru6, Dru3, Dru2, Ens4, Ens2, Ens1, Gue7, Gue3, Gue1 (×2), Mag8, Mag7, Mag4, Mag3 (×2), Mag2 (×4), Mag1 (×5), Moi5, Moi1 (×2), Prê7, Prê6, Prê4, Prê3 (×2), Prê2 (×4), Prê1 (×5), Rôd6, Rôd4, Rôd2 (×2), Rôd1 (×4), Rou4, Rou1 (×4), Ade3, Ade2 (×2), Ade1 (×9), Exp6, Exp5, Exp4 (×3), Exp2 (×8), Exp1 (×49), GdP7 (×2), GdP6, GdP5 (×2), GdP4 (×4), GdP3 (×9), GdP2 (×20), GdP1 (×1494), HdA5, HdA4, HdA2 (×3), HdA1 (×2), Nob5, Nob4 (×2), Nob3 (×2), Air2 (×4), Air1 (×7).

Nethjet (ville importante)

Cette cité autrefois endormie au bord du lac n'était guère plus qu'une borne marquant le terme de la voie Orientale au lac Umber. Les navires transportant du grain à destination d'Impiltur et d'autres pays du nord prenaient leur cargaison ici, mais les événements étaient rares à Nethjet, à l'exception des moments où la ville devenait le point de départ d'une autre invasion de l'Aglarond par les marécages de l'Umber. Aujourd'hui, ce minuscule port est bourdonnant d'activité.

Tandis que la plupart des marchandises magiques de Thay sont exportées par l'intermédiaire du grand port de Bézantur sur la côte méridionale, la croissance du commerce magique a ouvert de nouveaux marchés pour les autres produits du pays, dont le coton, les fruits et les céréales. Le nouveau Thay envoie une grande partie de son trafic en aval, par l'Umber, et Nethjet est le port naturel pour la plupart des navires qui vont et viennent dans la région. Les biens qui sont acheminés par l'Umber vers la mer de Dlurg évitent le voyage long et parfois périlleux qui contourne l'extrémité occidentale de la péninsule aglarondienne.

Le tharchion Nymar dispose d'un petit palais au centre de la ville, bien qu'il se rende rarement dans ce coin trop paisible de son tharch. Par le passé, il l'utilisait principalement comme base d'opérations pour superviser la construction et le déploiement des troupes thayennes le long de la frontière aglarondienne. Aujourd'hui, il s'intéresse plus aux taxes qu'il peut prélever sur les voyageurs qui passent par ce port désormais florissant.

Les ruines de Delhumide

Delhumide (la ville, et non le tharch qui en tire son nom), était la capitale provinciale quand Thay n'était qu'une province de l'Empire mulhorandi. Quand les Thayens se rebellèrent contre la Mulhorande en 922 CV, ils invoquèrent un certain nombre de démons pour les aider dans leur quête de liberté. Ces créatures rasèrent cette fière cité

de fond en comble, effaçant le plus grand symbole de la puissance mulhorandi de la face de Thay.

Aujourd'hui, on ne trouve dans les ruines de Delhumide aucun bâtiment de plus d'un étage. Cependant, le labyrinthe de tunnels qui passe sous l'ancienne cité est intact. La rumeur rapporte que les profondeurs souterraines sont remplies de dangereuses créatures, dont les démons qui échappèrent aux tentatives des Magiciens Rouges pour les renvoyer dans l'Abysse après qu'elles eurent fait leur temps.

Le tharchion Metron ne s'intéresse guère à l'exploration des ruines, malgré la rumeur qui veut que de grandes richesses les entourent depuis leur création. Son prédécesseur a justement perdu la vie lors d'une telle expédition, malgré les avertissements de Metron qui voulait l'en dissuader. Jusqu'ici, l'inhabituelle paix thayenne a profité au tharch de Delhumide, et Metron n'a aucune envie de trafiquer ce qui joue en sa faveur. Si les temps deviennent durs, il sera peut-être assez désespéré pour fouiner dans les ruines afin de trouver quelque chose qui lui permette d'assurer sa position.

Pendant ce temps, les ruines de Delhumide sont une destination commune pour les aventuriers de tout poil. Metron a conçu un plan astucieux pour en tirer profit. Les patrouilles du tharch de Metron ont pour ordre de suivre tous les étrangers qui se dirigent vers Delhumide (ou vers toute ruine environnante). Une fois que les intrus sont entrés, la patrouille appelle des renforts et encercle les ruines, attendant que les aventuriers en émergent. De cette manière, Metron laisse aux aventuriers la dangereuse tâche qui consiste à fouiller dans les salles souterraines, tandis qu'il récolte le fruit mal acquis de leur labeur.

Certains groupes d'aventuriers capturés sont envoyés dans les ruines à de nombreuses reprises. Ils ont la vie sauve tant qu'ils continuent à rapporter des trésors et des objets magiques. Ceux qui échouent sont exécutés sur le champ. Cependant, bien des êtres désespérés préfèrent connaître cette fin plutôt que de retourner dans les ruines maudites.

Héros et monstres

Thay est la patrie de monstruosités bâtardes et de sinistres individus. Les Magiciens Rouges ont élevé d'horribles créatures pour servir leurs abominables desseins au fil des siècles, et les donjons et les fosses de Thay sont remplies de leurs œuvres. En plus des monstres, Thay est aussi la patrie de personnages dotés de capacités et de talents uniques à Faerûn. Beaucoup sont le genre d'individus impénitents qui fleurissent au sein de la maléfique société de Thay, mais d'autres ont quitté leur patrie inhospitalière pour chercher l'aventure partout ailleurs en Faerûn, et quelques-uns entreprennent une lutte dangereuse et presque sans espoir pour apporter de réels et durables changements au sein de leur pays d'origine.

Les humains constituent la race la plus répandue en Thay. Les membres d'autres races, comme les nains, les elfes ou les halfelins n'existent tout simplement pas en dehors des esclaves, et leur vie est des plus misérables. Les demi-orques, les genasi du feu et les tieffelins ne sont pas rares, et les Thayens sont assez ouverts vis-à-vis des individus qui sont dotés d'un tel héritage, en particulier s'ils ont du sang mulan. Des nouvelles races de personnages du Chapitre 1 : races de l'Orient, on trouve seulement les gnolls en Thay. En fait, ils sont assez répandus, formant près de 10% de la population. Soldats favoris de beaucoup de Magiciens Rouges, les gnolls sont les gardes, les éclaireurs et les représentants de l'ordre de ce royaume. La plupart sont cruels et avides, mais certains développent une sorte de sens de l'honneur et deviennent des héros plutôt que des brigands.

Les personnages thayens deviennent la plupart du temps guerriers, magiciens, moines, prêtres ou roublards. Bien sûr, beaucoup de magiciens aspirent à devenir des Magiciens Rouges et gagner en puissance et en statut social dans leur patrie. Les prêtres de Kossuth adoptent parfois la classe de prestige de fanatique de la Flamme noire, et les guerriers ou les guerriers/roublards aux motivations sinistres sont attirés par la classe de prestige d'esclavagiste thayen (ces deux classes sont décrites dans le Chapitre 2 : classes de prestige).

Les personnages thayens choisissent le plus souvent Thay comme région natale, mais les gnolls peuvent prendre la région gnoll, et les personnages de la côte occidentale de Thay peuvent choisir la région du bief des Magiciens. Les personnages de Thay peuvent choisir leurs dons dans la liste étendue présentée dans le Chapitre 3 : régions et dons, sélectionnant souvent les dons Création de sorts de prévoyance, Sort explosif, Sort robuste, Sort transdimensionnel et Science de la lutte. Un certain nombre de nouveaux sorts et d'objets magiques décrits dans ce livre sont aussi adaptés aux personnages thayens.

Les nouveaux monstres présentés dans le Chapitre 6 : monstres de l'Orient et qui sont répandus en Thay comprennent les sanguins (aussi connus sous le nom d'orques sanguins), les morcenaires, les zuvembis et les mur-zaghuls (troll-démon).

Thesk

Avec les années, Thesk a eu droit à sa part de soucis. En plus d'être la cible permanente des assauts esclavagistes de son voisin thayen, le pays a failli être envahi par la horde tuigane voici quelques années. Pour couronner le tout, la cité de Telflamm, plus importante et opulente ville du pays, est tombée sous le contrôle des Maîtres de l'Ombre, puissante guilde de voleurs associée au culte de Mask.

Malgré cela, le peuple de Thesk est resté honnête et travailleur. En tant que passerelle reliant Faerûn à Kara-Tur, ses frontières voient chaque année passer de nombreuses caravanes, dont certaines sont commanditées par ses habiles négociants. Les régions de Thesk qui ne sont pas regroupées autour de la voie Dorée sont composées de prospères exploitations fermières et de forêts, ainsi que de quelques communautés minières.

Tour d'horizon géographique

Thesk s'étend de Grand-Val, au nord, à l'Aglarond et la mer de Dlurg, au sud. À l'ouest, on trouve le bief Oriental, tandis que Thay et la Rashéménie pointent à l'est. Le pays fait plus de 450 km d'est en ouest et à peine moins de 800 km d'est en ouest. À l'instar de Grand-Val au nord, l'altitude de Thesk augmente quand on va vers l'est, Deux-Étoiles trônant aux alentours de 600 mètres au-dessus du niveau de la mer.

Thesk est entouré d'eau sur deux axes. Les flots du bief Oriental s'abattent sur les côtes occidentales, mais mènent également des marchands avides jusqu'aux cités portuaires de Telflamme et Nyth, villes parfaitement mûres pour la cueillette, du moins aux yeux de ces cupides individus. Au sud, ce sont les montagnes de Croc-Dragon qui constituent l'essentiel de la limite inférieure du pays. Ses pentes abruptes dégringolent dans les eaux de la mer de Dlurg, au-delà de laquelle on peut, par grand beau temps, apercevoir les côtes septentrionales de l'Aglarond.

La frontière avec Thay est moins marquée, n'étant définie que par quelques points de repère géographiques. Pour la plupart des Theskiens, le pays se termine là où se rencontrent les premières patrouilles de Thay. La frontière se montre plus stable depuis quelques années : les tharchions de Lapendrar et d'Eltabbar ont cessé leurs efforts pour se déployer davantage dans Thesk. La Sur est largement en territoire thayen, tout comme l'Umber. Les montagnes theskiennes et la vallée qui s'étend de ce massif aux montagnes de Croc-Dragon, plus au sud, appartiennent à Thesk, même si les communautés se font rares et dispersées dès qu'on approche à moins de 80 km de Néthentir.

Les lacs Mulsantir et Cendrane constituent le reste de la frontière orientale de Thesk. Les Theskiens entretiennent de bonnes relations avec les Rashémi et les deux peuples respectent cette frontière depuis des décennies. La lisière méridionale de la forêt de Léthyr marque la limite entre Thesk et Grand-Val. Peu de Theskiens vivent le long de la route qui mène de Tammar à Kront, préférant laisser les forêts aux rôdeurs et aux druides du cercle de Leth car ils savent que toute intrusion en ces lieux est passible de la peine de mort. Les forestiers theskiens n'ont élu domicile que dans la partie de la Léthyr qui s'étend au sud de la Flam, exploitant la lisière méridionale de la forêt.

Les montagnes theskiennes dominent la partie centrale du pays. Il s'agit d'un massif de pics peu élevés, au relief accidenté et couverts de broussailles, qui s'étendent à plus de 150 km à l'est de Phent. Les montagnes se montrent déjà suffisamment inhospitalières à l'ouest, mais dès que l'on va vers l'est, elles s'avèrent plus hautes, plus déchiquetées et plus désolées. La neige perdure sur les pentes septentrionales jusqu'à la fin de l'été, puis disparaît généralement avant le milieu d'Eléasis. Les pics desséchés et bruns sont visibles depuis l'ensemble du pays et les voyageurs s'en servent de points de repère.

Marchand sur la voie Dorée

Illustration de Wayne England

Thesk est surtout connu pour sa voie Dorée. Cette route bien entretenue débute à Telflamme, traverse la Flam, puis court à travers Phent, Psant, Tammar et Deux-Étoiles, contournant la face nord des montagnes theskiennes pour aboutir sous forme d'impasse au niveau de la rivière Mulsantir, entre les lacs Cendrane et Mulsantir. De là, les voyageurs et leurs cargaisons prennent des bacs pour traverser l'eau jusqu'à Mulsantir, et continuent à cheminer le long de la voie Dorée à travers la Rashéménie et les désolations Sans Fin pour atteindre Kara-Tur. La voie Dorée constitue une artère majeure du commerce par voie terrestre. C'est essentiellement grâce à elle que Thesk n'est pas juste une région de Grand-Val ou, pire encore, un tharch de Thay.

Avec le commerce croissant entre Thesk et Thay, les négociants ont développé un certain nombre d'itinéraires jusqu'à Néthentir, depuis Phent, Tammar et Deux-Étoiles. Ces voies sont largement pratiquées de nos jours, mais représentent toutes de longs trajets infestés de brigands et de monstres affamés. Les princes marchands de Thesk n'ont aucun intérêt à construire de coûteuses voies de communication qui ne feraient que faciliter le transit des machines de siège de Thay entre Eltabbar et Telflamme. Les Theskiens sont davantage un peuple de négociants qu'une nation de combattants, mais ils ne sont pas assez ignorants pour aller construire une route propice à l'invasion de la puissance qui fut leur ennemie pendant des siècles et le sera probablement à nouveau un jour prochain.

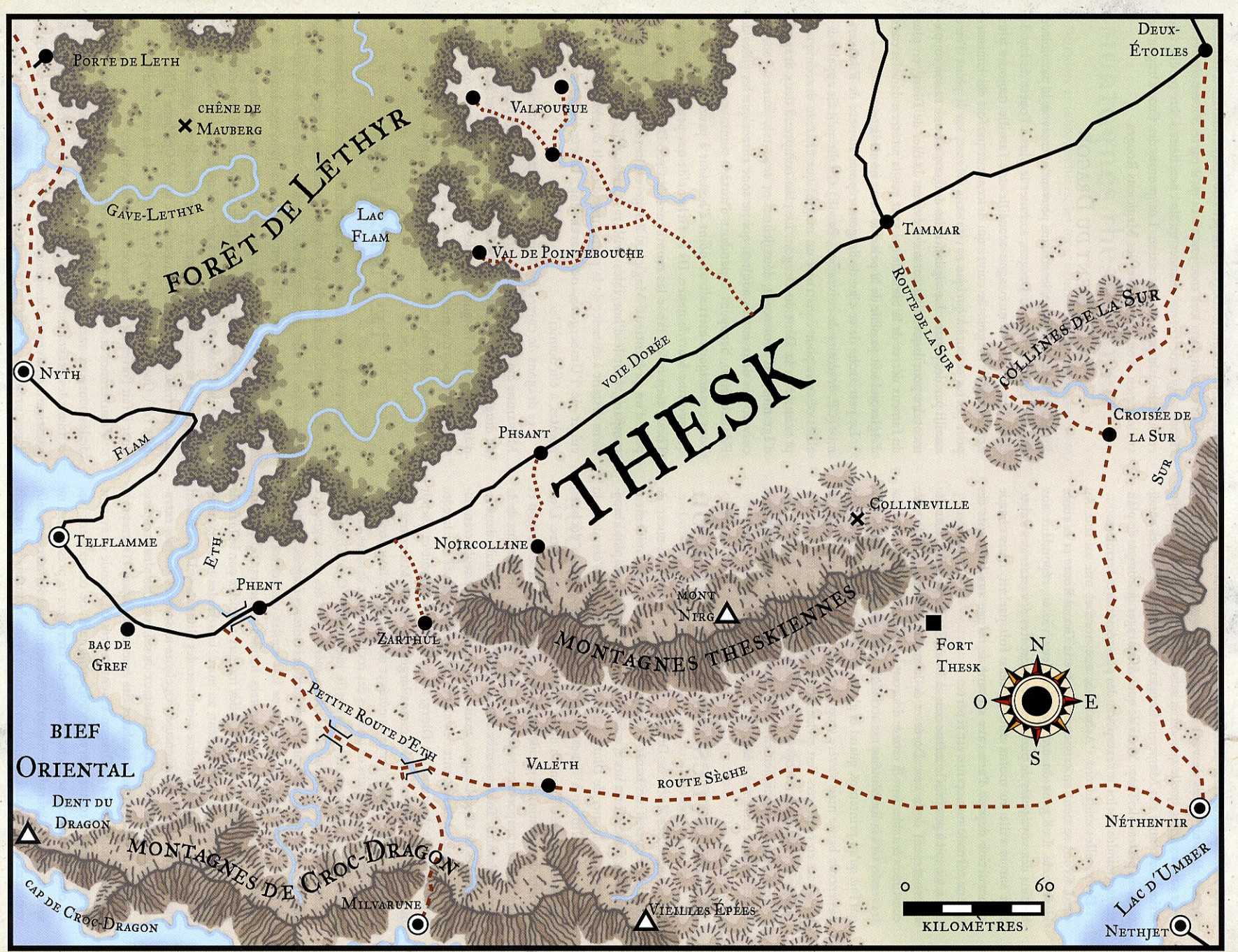
Caractéristiques géographiques principales

Dans son ensemble, Thesk est une nation rurale, assez peu peuplée. Ses principales sources de revenus se résument aux produits de la ferme et à la fourniture de services aux itinérants de la voie Dorée. Comme Grand-Val au nord, Thesk abrite également une beauté naturelle inviolée. De larges portions de lande sont vierges de toute population, la plupart des fermiers résidant aux abords de la voie Dorée, ce qui facilite le transport de leurs récoltes sur les lieux de vente.

Rares sont les personnes qui vivent le long de la voie qui relie Phent à Néthentir, et pourtant il s'agit de l'une des étendues de terre les plus saisissantes de cette partie de Faerûn, majestueusement encadrée par deux massifs montagneux distants d'à peine trente kilomètres. Même au cœur de l'été, les voyageurs peuvent apercevoir la neige sur les sommets, d'un massif comme de l'autre.

Ashanath

L'Ashanath est constitué des hautes plaines balayées par le vent qui mènent jusqu'à la frontière orientale de Thesk, le lac Cendrane. Cette région est presque entièrement dénuée d'habitations, bien qu'elle ait


Porte de Leth
chêne de Mauberg
Valfougue
Deux-Étoiles
Forêt de Léthyr
Gave-Lethyr
Lac Flam
Val de Pointebouche
Tammar
Route de la Sur
Collines de la Sur
Nyth
voie Dorée
Thesk
Phsant
Flam
Croisée de la Sur
Sur
Collineville
Telflamme
Eth
Noircolline
Phent
mont Nirg
Montagnes Theskiennes
bac de Gref
Zarthul
Fort Thesk
N
O
E
S
Petite Route d'Eth
Bief Oriental
Valeth
route Sèche
Dent du Dragon
Néthentir
Montagnes de Croc-Dragon
cap de Croc-Dragon
Milvarune
Vieilles Épées
0
60
kilomètres
Lac d'Umber
Nethjet

le potentiel pour devenir la terre la plus fertile de tout l'Inaccessible Orient. Des tempêtes de vent et des cyclones monumentaux font rage sur la région, quelle que soit la saison, engendrés par les manipulations du climat des Magiciens Rouges, visant à tempérer les conditions du plateau de Thay. Voilà de quoi décourager quiconque de planter le moindre enclos, à l'exception des plus téméraires fermiers.

Deux villes encadrent l'Ashanath, une nord et une au sud. Au nord, Kront se tient au croisement entre la Grand-Route et la route Hivernale. Les gens du cru gagnent leur vie en répondant aux besoins des voyageurs de passage. Dès tempêtes dévastatrices s'abattent sur la ville au moins une ou deux fois par an, mais chaque construction dispose d'une cave servant de refuge aux habitants dès qu'une tornade menaçante est repérée.

La vie suit à peu près le même cours à Deux-Étoiles, au sud. Construite au croisement de la voie Dorée et de la route Hivernale, cette ville constitue véritablement la croisée des voies commerciales de l'Orient. La traversée vers la Rashéménie est accessible à trente kilomètres à l'est, ce qui fait qu'au printemps, quand la glace de la rivière Mulsantir ne s'est pas encore brisée mais s'avère trop dangereuse pour être pratiquée, les caravanes en route vers l'est affluent dans les auberges et les caravansérails de la ville, qui se retrouvent pleins à craquer.

Pour plus de renseignements sur l'Ashanath, veuillez consulter la description de cette zone dans le Chapitre 10 : Rashéménie.

Montagnes de Croc-Dragon

Les montagnes de Croc-Dragon forment la limite sud-ouest de Thesk. Ce massif de hauts et majestueux pics s'élève rapidement depuis les contreforts nord, avant de redescendre encore plus abruptement dans la mer de Dlurg, au sud. Les Croc-Dragon s'étendent du marécage d'Umber à l'ouest, jusqu'à la mer des Étoiles déchues, même si la trouée Tannath divise le massif près de son centre. L'extrémité de la péninsule occidentale est appelée cap de Croc-Dragon et constitue un important repère de navigation pour les marins de la mer Intérieure. Toutes sortes de créatures ont élu domicile dans les montagnes de Croc-Dragon, mais il n'y existe qu'une seule communauté de taille conséquente : la cité de Milvarune. Située sur la côte septentrionale de la mer de Dlurg, au pied d'un col étroit et abrupt qui fend l'une des parties les moins larges du massif, Milvarune est entourée de montagnes sur trois côtés et de la mer sur le quatrième.

Des douzaines de clans de gnomes des roches vivent dans les vallons cachés des hauteurs, à travers tout le massif. Les Croc-Dragon se montrent particulièrement accidentées, même pour des montagnes, ce qui a poussé les gnomes à maîtriser l'art des cultures étagées, indispensable pour faire pousser quoi que ce soit contre ces pentes plus que raides. Ils restent également de très habiles mineurs, ce qui leur permet d'échanger des pierres et des métaux précieux par le biais de Milvarune, au sud, ou de Phent, au nord, contre des marchandises qu'ils ne peuvent produire eux-mêmes ou des aliments qui ne poussent pas sur leurs terres montagneuses. Quelques-uns de ces gnomes extraient du cuivre, du fer et d'autres métaux du sol, mais les plus prospères récoltent des diamants, des rubis et des émeraudes depuis l'Outreterre.

Les gnomes des Croc-Dragon vivent retirés du monde et évitent les humains, ou toutes autres grandes gens qu'ils ne connaissent pas. Ils ont l'habitude de se cacher dès que des étrangers se présentent, ne sortant de leur abri qu'une fois qu'ils ont estimé que les intrus ne leur voulaient aucun mal. Les gnomes se méfient des humains qui portent le moindre vêtement rouge. Si en plus de cela, l'humain a le crâne rasé, ils restent dans leur trou jusqu'à ce qu'il parte. S'il est chauve et tatoué, il y a de fortes chances qu'ils cherchent à lui tendre une embuscade à la première occasion. Les gnomes des Croc-Dragon ne veulent rien avoir à faire avec les Magiciens Rouges.

La Dent du Dragon

Jusqu'à 150 km du rivage, les marins peuvent apercevoir le pic violacé que l'on appelle Dent du Dragon, sommet le plus à l'ouest du cap de Croc-Dragon. Cette montagne accueille une famille toujours plus nombreuse de dragons de cuivre qui descendent parfois des hauteurs pour porter secours à quelque navire sans défense, sur le point d'être assailli par des pirates. La vigilance des dragons est une raison supplémentaire pour laquelle les corsaires évitent la mer de Dlurg, en plus du fameux décret de la Simbule qui veut que la piraterie dans les eaux d'Aglarond soit passible de la peine de mort immédiate.

Le patriarche de ce clan de dragons répond au nom de Filauxerimos (CB, dracosire de cuivre (m), Bard8). On dit qu'il fit appel à des alliés célestes pour construire un magnifique château draconique à proximité de la Dent du Dragon. Le clan comprend deux dragons d'âge mûr, un adolescent, deux jeunes et deux très jeunes, tous de cuivre. Les deux autres adultes, qui ne sont autres que les filles de Filauxerimos, occupent cependant d'autres sommets du secteur. Tous ces dragons mettent un point d'honneur à protéger la région qui avoisine leur demeure. Ils se fichent de qui peut bien diriger Thesk, tant qu'on laisse les montagnes de Croc-Dragon en paix, et plus d'un prétentieux Magicien Rouge est retourné chez lui en rampant, mutilé d'horribles brûlures acides. Filauxerimos et les siens restent à distance de la partie méridionale du massif, en particulier de l'Umbergoth, où Nartheling, le vénérable dragon à pointes, a élu domicile.

Les dragons de cuivre prennent tous part au festival annuel de Milvarune qui a lieu chaque printemps. L'évènement phare du « jour du dragon », tel qu'on appelle ce festival, n'est autre qu'un concours d'énigmes entres les gnomes et les dragons. Les dragons ont l'habitude de l'emporter aisément, mais il arrive parfois qu'une victoire gnome soit célébrée, ce qui suffit à alimenter l'espoir des petites gens.

Les Vieilles Épées

À l'extrémité est de la moitié septentrionale du massif, dominant la trouée Tannath, se dresse le pic singulier connu sous le nom des Vieilles Épées. Près de son sommet, la montagne se divise en deux éperons rocheux qui créent une saillie d'environ trois cents mètres dans les cieux, site reconnaissable par tous ceux passent dans les parages. Dans la brèche laissée par ces deux piliers, une tribu de drakoniens maléfiques a élu domicile. Ces prédateurs n'hésitent pas à tourmenter les pistes de Néthentir et harceler les fermes environnantes dès que l'envie leur en prend. Le chef de cette tribu est un véritable mastodonte appelé Grifdague (NM, drakonien (m), Gue3/Prê7 de Tiamat) qui se délecte de la capture d'humains dont il fait l'offrande à sa sinistre divinité draconique.

Filauxerimos et son clan n'ont pas reçu de provocation susceptible de les pousser à anéantir la forteresse des pillards, mais ils attaquent et tuent les drakoniens à vue. Ces derniers ont d'ailleurs appris à se soustraire à la vue des dragons de cuivre à la moindre alerte. Grifdague prépare en secret une embuscade qui fera intervenir tous ses

combattants, visant à capturer l'un des plus jeunes et plus faibles enfants de Filauxerimos, ce qui représenterait le sacrifice rêvé pour Tiamat. Un tel acte ne manquerait pas, bien entendu, de susciter l'ire déchaînée du dracosire de cuivre et de sa suite contre la tribu de drakoniens.

Montagnes theskiennes

Dénudées et inhospitalières, les montagnes theskiennes se dessinent, brunes et lugubres, au-dessus de la partie occidentale de la voie Dorée. Peu de choses poussent sur cette terre des plus arides. Les montagnes n'atteignent pas des hauteurs fantastiques, le point culminant dépassant à peine 2 000 mètres, mais elles se montrent néanmoins particulièrement abruptes et accidentées, peu de cols s'insinuant au milieu des crêtes et des gorges. Les dernières plaques de neige ne disparaissent qu'à la fin de l'été, mais les hauteurs du massif restent recouvertes de blanc pour la plus grande partie de l'année.

Les glissements de terrain constituent le plus grand danger de ces montagnes. Les aventuriers imprudents qui se frayent un passage jusqu'aux zones inexplorées du massif courent le risque de déclencher la chute de tonnes de terre et de roche sur leur tête. Des chemins usités sans souci pendant des générations peuvent subitement donner sur le vide, des suites de la dernière avalanche de rochers ou pluies diluviennes. Les montagnes theskiennes ne sont pas faites pour les voyageurs insouciants.

Toutes sortes de créatures infestent le massif, mais les plus courantes restent les orques. Les Zhents laissèrent derrière eux ces anciens soldats quand ils eurent à faire face il y a de nombreuses années, avec d'autres armées de l'Occident, à la horde tuigane. Désormais, de nombreux orques exploitent de petites mines de fer dispersées à travers les montagnes et descendent jusqu'à la ville de Phsant pour se défouler dès qu'ils ont raclé assez de minerai et qu'ils trouvent le temps de profiter du fruit de leur labeur.

Collineville

Il s'agit d'une petite communauté d'environ quarante géants des collines, basée sur les contreforts nord-est des montagnes theskiennes. Ils vivent ici accompagnés d'un assortiment de loups sanguinaires, d'ogres et d'orques, une association instable dans laquelle les uns et les autres se disputent régulièrement avec violence l'autorité du clan.

Ces créatures pratiquent un peu de chasse et de cueillette, mais leur moyen de sustentation favori consiste à piller la voie Dorée. Ils font cependant bien attention de ne pas s'en prendre trop souvent aux voyageurs qui empruntent cette route, ayant déjà par le passé été sanctionnés par les Maîtres de l'Ombre de Telflamme pour un tel manque de discrétion. Désormais, les pillards passent davantage leur temps à harceler les gens qui prennent la voie qui mène de Phent à Néthentir. Les géants font bien attention à ne jamais attaquer une caravane escortée par un Magicien Rouge ou portant la marque des Maîtres de l'Ombre, ce qui serait chercher plus d'ennuis qu'ils ne sont prêts à en assumer.

Mont Nirg

Le mont Nirg est le plus haut des pics theskiens, véritable rempart de pierre stérile et de pentes meubles et gravillonneuses, qui s'étend sur près de 15 km à travers la partie orientale du massif. Au pied de cette montagne on trouve, dispersées, des centaines de tombes ancestrales et les vestiges d'anciennes routes de pierre, construites par quelque peuplade oubliée de l'histoire. Mais la réputation de la montagne elle-même est encore pire que celle de ses sinistres abords.

Dans un éperon rocheux situé près du sommet se cache un avant-poste drow de la cité de Phaundakulzan, terrée dans les profondeurs de l'Outreterre environ à mi-distance des montagnes theskiennes et du mont Thay. Ce poste avancé est pratiquement impossible à atteindre sans voler, les drows recourant à tout un complexe d'escaliers en spirale, apparemment Sans Fin, qui remonte la montagne de l'intérieur. Les occupants du poste d'observation surveillent les allées et venues des Magiciens Rouges sur la voie qui relie Néthentir à Phent. Les drows ont du mal à croire que les zulkirs ont renoncé à leurs manières belliqueuses et gardent sur eux un œil vigilant. La raison qui pousse les drows à observer ainsi les Thayens reste encore floue, mais l'une des théories préférées des personnes à Telflamme qui connaissent l'avant-poste avance que les drows attendent que Thay lance une attaque totale contre quelque adversaire. Les drows auraient donc dans l'idée de s'immiscer à cette occasion pour s'emparer du plateau de Thay, ou du moins du mont Thay.

Le peuple de Thesk

Bien que Thesk soit essentiellement peuplé d'humains, il reste tout de même la nation la plus diversifiée de l'Inaccessible Orient, d'un point de vue racial. L'or efface ici toutes les différences. Quels que soient les méfaits ou les bienfaits commis par un individu, sa fortune sera toujours plus décisive que tout le reste. Les gens de Thesk respectent les riches, en particulier ceux qui ont eu la chance ou le talent suffisant pour bâtir leur fortune sur leur travail acharné ou leur ingéniosité.

Races et cultures

Thesk est le creuset de l'Orient. Des races qui, en d'autres contrées, seraient en guerre les unes contre les autres, se retrouvent ici à travailler côte à côte. L'influence de l'or est indéniablement l'un des facteurs favorisant ce phénomène. Néanmoins, de nouveaux peuples sont également apparus à Thesk au cours de ces dernières années et vu la situation à l'époque, la guerre contre la horde tuigane et la menace toujours présente de Thay, les Theskiens se montrèrent plus qu'heureux de recevoir cette assistance et leur gratitude n'a pas beaucoup décliné avec le temps.

Les Damariens

La plupart des humains de Thesk descendent des Damariens qui colonisèrent ces terres 400 ou 500 ans plus tôt. Ces gens provenaient des cités de l'Impiltur, au nord, et pendant un certain temps les seigneurs de Telflamme durent rester fidèles aux dirigeants de cette nation. Thesk est maintenant détaché et indépendant de l'Impiltur depuis plus de 200 ans. Le sang damarien s'est longtemps mélangé à Thesk avec celui des Rashémi et d'une poignée de Nars et de Mulans qui parvinrent jusque sur ces terres, si bien que les Theskiens montrent des caractéristiques aussi bien damariennes que rashémi.

Les Shous

Ces gens sont issus du gigantesque empire shou situé dans le lointain Kara-Tur, bien au-delà à l'est des désolations Sans Fin. De nombreux

Shous résidant actuellement à Thesk étaient soit des esclaves de la horde tuigane, soit des réfugiés qui détalèrent devant cette même menace, avant de se glisser à Thesk quelques jours ou dizaines avant l'arrivée de leurs implacables poursuivants. D'autres encore arrivèrent ici avec les longues caravanes marchandes qui ont traversé les désolations Sans Fin entre Kara-Tur et l'Inaccessible Orient pendant des siècles.

Quelle que soit la manière dont ils sont arrivés ici, les Shous font partie intégrante de la vie theskienne. Ces étrangers avec leur langue curieuse et leurs habitudes exotiques se rassemblent généralement dans leurs propres quartiers, que l'on appelle shou-villes et que l'on trouve dans pratiquement toute ville importante située aux abords de la voie Dorée, voire au-delà. Ils commencent lentement à imprimer leur influence sur les sociétés de Faerûn dans la mesure où ils deviennent de plus en plus nombreux dans la région, ce qui n'est jamais aussi manifeste que dans les cités de Thesk.

Les Tuigans

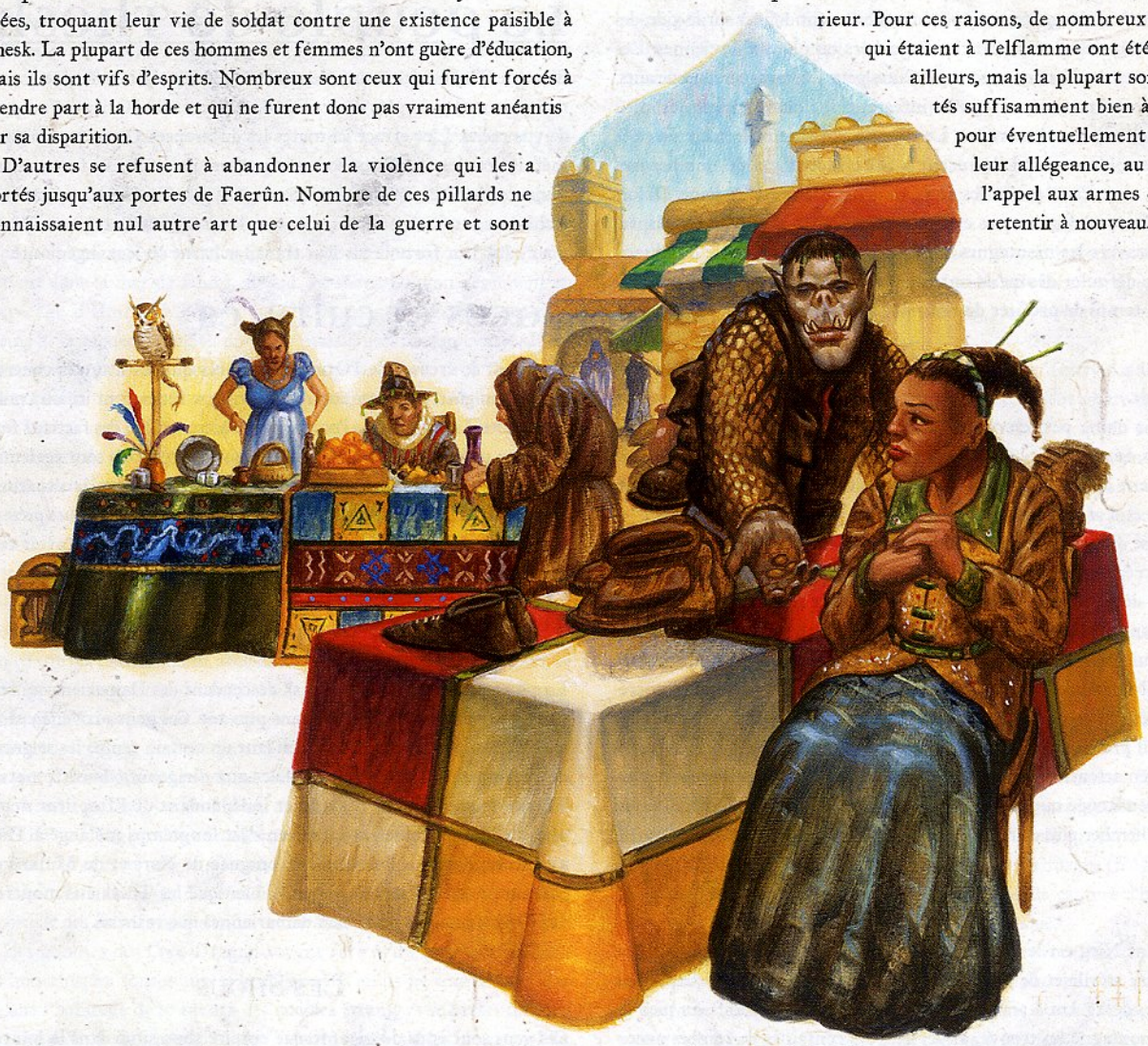
Quand la horde tuigane fut enfin vaincue, les Tuigans ne retournèrent pas tous chez eux. Certains ôtèrent leurs amures et jetèrent leurs épées, troquant leur vie de soldat contre une existence paisible à Thesk. La plupart de ces hommes et femmes n'ont guère d'éducation, mais ils sont vifs d'esprits. Nombreux sont ceux qui furent forcés à prendre part à la horde et qui ne furent donc pas vraiment anéantis par sa disparition.

D'autres se refusent à abandonner la violence qui les a portés jusqu'aux portes de Faerûn. Nombre de ces pillards ne connaissaient nul autre art que celui de la guerre et sont restés déterminés à l'exploiter. Les bandits qui ont fait la loi à Tammar pendant si longtemps, par exemple, n'étaient autres que des rescapés de la horde tuigane. Ce type de brigands continue à tourmenter Thesk de nos jours, quoiqu'en nombre de plus en plus réduit. Peu d'entre eux se montrent assez déterminés pour se dresser contre la résolution du conseil des marchands à garder les routes sûres et la plupart de ces voleurs de grand chemin ont été sommairement exécutés pour leurs crimes.

Les orques et demi-orques

Les Zhents sont venus porter assistance à Thesk contre la horde tuigane, il y a douze ans de cela. Une fois la bataille acquise, les Zhents choisirent de laisser leurs unités orques en poste à Thesk. Au cours des années qui suivirent, des centaines d'autres orques et demi-orques sont venus rejoindre leurs camarades dans cette nation humaine, qui reste parmi les seules à faire mine de tolérer leur espèce.

Les oligarques craignent que les soldats orques soient restés fidèles à Château-Zhentil. Si cela s'avérait vrai, les Zhents seraient en mesure d'activer ces troupes à tout moment et de détruire Thesk de l'intérieur. Pour ces raisons, de nombreux orques qui étaient à Telflamme ont été mutés ailleurs, mais la plupart sont traités suffisamment bien à Thesk pour éventuellement revoir leur allégeance, au cas où l'appel aux armes devrait retentir à nouveau.



Jour de marché à Deux-Étoiles

Illustration de Jim Pavelec

vie et société

Tout à Thesk est lié aux affaires, du moins du point de vue de la plupart des humains qui vivent et travaillent ici. On trouve bien quelques mines dans les montagnes et un certain nombre de fermes le long de la voie Dorée, mais tout cela vient loin derrière le commerce, la navigation marchande ou la restauration et l'hébergement des caravanes tout au long des principales routes de négoce.

À Thesk, la richesse est synonyme de pouvoir, de rang social et de confort. La plupart du temps, tout cet argent est aux mains des soi-disant seigneurs marchands, ou oligarques, qui contrôlent les grandes maisons de négoce et le flux permanent de caravanes en route pour les terres au-delà des désolations Sans Fin. Mais les propriétaires terriens les plus prospères et certains aventuriers à la retraite ont aussi leur place dans cette hiérarchie. Les négociants de Thesk ne regardent pas de haut les fermiers, artisans et autres travailleurs qui peuplent leur nation. Les marchands qui ont obtenu à la fois richesse et influence voient leur rôle de dirigeants comme une responsabilité imposée par le succès et cherchent rarement à faire quoi que ce soit d'autre que de remplir leur devoir de la manière la plus rapide et efficace qui soit.

Les Theskiens se montrent souvent chaleureux, toujours prêts à formuler un mot gentil ou à tendre la main. Ils acceptent toutes les formes de paiement pour les services qu'ils rendent. À leurs yeux, qui vous êtes importe moins que ce que vous valez. Dire que tous les Theskiens sont calculateurs serait un peu sévère, mais la plupart d'entre eux sont toujours en quête de l'affaire du siècle. On peut trouver leur mercantilisme vulgaire, mais les Theskiens restent l'un des peuples les plus ouverts d'esprit de tout Faerûn. Ils n'ont pas condamné les orques abandonnés par le Zhentarim, mais ont préféré les considérer comme des ressources de valeur.

Économie

En tant que passerelle entre Kara-Tur et Faerûn, la position géographique favorisée de Thesk en a fait l'une des nations les plus riches de tout l'Orient. Des douzaines de négociants importants et des centaines de petits entrepreneurs mettent sur pied d'énormes convois destinés à porter les marchandises de Faerûn vers les lointaines contrées orientales. Ces magnats investissent des milliers de pièces d'or dans des cargaisons qu'ils vendent plus chères à Kara-Tur, puis achètent de la soie, des épices et d'autres marchandises exotiques qu'ils ramènent à Thesk et revendent aux autres négociants de la mer Intérieure à prix d'or. Un investissement de 100 po en marchandises occidentales envoyé à Kara-Tur peut ramener l'équivalent de 500 po en soie et épices, même s'il faut pour cela une année entière de transit aller-retour jusqu'à Kara-Tur, voyage qui peut s'avérer très dangereux.

Mais les Theskiens ne sont pas tous capables de financer leur propre convoi vers ce lointain orient. Néanmoins, beaucoup, en particulier dans les grandes villes, travaillent comme greffiers, gardes, ouvriers ou fournisseurs pour les grandes maisons de négoce. Ceux qui ne prennent pas part au commerce oriental mènent leur vie d'une manière proche de celle des peuples des autres pays. Thesk exporte son bœuf, son cuir, ses céréales et un peu de bois aux nations voisines de l'Orient, même si de nombreux fermiers et éleveurs se contentent de vendre directement leurs produits aux caravanes plutôt que de traiter avec d'autres nations.

Les finances de Thesk en ont pris un coup au moment de l'invasion de la horde tuigane. Les dommages engendrés par cette interruption ne s'expriment pas qu'en vies humanoïdes, mais également en or, étant donné que deux saisons entières de transit furent perdues à cette occasion. Assurer la sécurité de la voie Dorée est devenu la priorité du conseil des marchands, mais aussi des Maîtres de l'Ombre, car pour ces deux organisations, la prospérité de Telflamme reste essentielle à l'exercice du pouvoir.

Loi et maintien de l'ordre

Les Aglarondiens murmurent qu'on peut toujours acheter la justice à Thesk, mais ce n'est pas tout à fait vrai. Le crime et les troubles ne sont pas bons pour les affaires, ce qui suffit à pousser les oligarques à faire en sorte que l'ordre soit respecté dans leurs villes et cités. Les gens du peuple sont protégés par un ensemble de lois que les gardes citadines employées par les conseils de marchands font respecter. Ce code garde le peuple et les biens des déprédations des vandales et des criminels. En revanche, il n'existe pas beaucoup de lois en matière d'affaires, ce qui laisse les négociants peu scrupuleux libres de soudoyer les greffiers de leurs concurrents pour obtenir des informations, de pratiquer des taux exorbitants quand ils prêtent de l'argent ou même d'engager des brigands pour attaquer les caravanes de leurs rivaux dans les désolations Sans Fin.

La plupart des crimes sont punis d'amendes salées, par opposition à un emprisonnement ou une exécution. Les seigneurs marchands sont ainsi généralement en mesure de se sortir de toute faute commise, si ce n'est le meurtre, quoique même ce crime puisse être pardonné si un versement suffisant est effectué auprès des négociants qui dirigent la cité. Les Theskiens plus modestes ont rarement recours à ce genre de corruption, c'est pourquoi il n'est pas injuste d'avancer que les lois de ce pays sont plus lourdes pour les pauvres que pour les riches. Mais Thesk est également une nation où des milices s'organisent pour faire respecter la justice et la populace peut prendre les choses en main si elle a l'impression que ses riches concitoyens se soustraient trop facilement à la loi.

Défense et art de la guerre

Les Theskiens ne sont pas des gens belliqueux. Ils n'ont jamais lancé d'invasion sur un autre pays et n'en ont pas l'intention. Ils préfèrent largement commercer avec leurs voisins, ce qui reste délicat en plein milieu d'un conflit. La vieille maxime theskienne : « la guerre n'enrichit personne, si ce n'est les fossoyeurs », est souvent évoquée en temps de troubles. Mais les Theskiens savent bien que leur fortune en fait des cibles idéales pour ceux qui traitent les affaires à la pointe de l'épée. Ils investissent des ressources considérables pour assurer leur sécurité et celle de leurs biens contre les agresseurs. La plupart des négociants, peu désireux de livrer la protection de leur famille, de leurs propriétés et de leur propre personne à quelqu'un d'autre, engagent en quantité des gardes loyaux et émérites.

Thesk ne dispose pas d'armée nationale. Au lieu de cela, les cités importantes que sont Milvarune, Nyth, Phsant et Telflamme accueillent chacune de petites garnisons de soldats professionnels auxquelles s'ajoutent des compagnies disciplinées et bien organisées de mercenaires. Ces mercenaires obéissent à des règles éprouvées et relativement strictes qui préviennent les actes déshonorants, comme le fait de changer de bord au milieu d'un conflit ou d'exiger une

augmentation pour accepter d'aller combattre. Ces compagnies de mercenaires ont également l'habitude de négocier les unes avec les autres avant une bataille pour décider si une démonstration de leurs forces respectives suffira à résoudre le conflit. Nombreux sont, en effet, les affrontements qui se traduisent dans les faits par de simples parades militaires à l'issue desquelles les capitaines concernés sont capables de définir celui qui l'aurait emporté sur le champ de bataille et en font le rapport à leurs employeurs respectifs.

Pour la plupart, les cités de Thesk sont unies dans une confédération défensive. Si un assaut thayen contre Tammar était déclaré, les armées de Telflamm, de Phsant et de Deux-Étoiles viendraient à la rescousse de leur voisin. Les Theskiens n'ont peut-être pas une grande tradition martiale, mais ils peuvent louer les services suffisants pour figurer dans une guerre conséquente, ce qui se traduirait également par le recrutement d'ensorceleurs, de magiciens et de monstres intelligents. Quand les forces professionnelles se montrent insuffisantes pour faire face à une menace, les villes theskiennes sont capables de rassembler des milices bien équipées. Thesk reste une ploutocratie, par opposition à une démocratie, mais son peuple est prêt à se battre pour préserver sa liberté et ses avantages.

Le soldat theskien est généralement un mercenaire d'expérience, monté et équipé des meilleures armes et de la meilleure armure qu'il peut s'offrir. Les défenses de Thesk ont récemment été renforcées par l'ajout de quelques milliers de combattants orques, dont beaucoup servent dans les armées et les compagnies de mercenaires des villes. Les orques sont peut-être moins fiables que les soldats humains, mais la guerre est toute leur vie.

RELIGION

On dit que le peuple de Thesk ne vénère que l'argent, mais c'est clairement faux. En réalité, la plupart des Theskiens se montrent très généreux dans leurs dons aux dieux et préfèrent généralement rendre hommage à plusieurs divinités à la fois. Les négociants font en sorte de plaire à toutes les divinités dans lesquelles ils se reconnaissent. Waukyne, Tymora et Shaundakul sont tous populaires à Thesk, car ils supervisent respectivement le commerce, la bonne fortune et le voyage.

Peu de Theskiens révèrent ouvertement un dieu maléfique, même si ceux qui cherchent à réussir par tous les moyens trouvent l'église de Cyric attrayante. Mask reste la grande exception à cette constatation. Tout le monde à Thesk, ou presque, finit par marcher dans le jeu des prêtres de Mask en reversant aux Maîtres de l'Ombre une part de leurs gains, que ce soit sciemment ou non. Ceux qui décident de ne pas contribuer de leur plein gré se retrouvent bien souvent obligés d'obtempérer un jour ou l'autre.

Aventuriers

Les aventuriers sont les bienvenus à Thesk. Il y a pléthore de tâches à effectuer, de la fouille de ruines anciennes à l'escorte de convois à travers le pays, et jamais assez d'âmes courageuses pour les entreprendre pour un salaire raisonnable. Les Theskiens n'ont pas oublié le rôle joué par les aventuriers dans l'avortement de l'invasion par la horde tuigane et ils respectent la puissance des héros. Ils essaient de s'attirer les bonnes grâces de ce genre d'individus, espérant que le temps et l'amitié investis s'avèreront un jour profitables.

Thesk, à proprement parler, cache peu de souterrains propices à la traditionnelle descente de donjon, mais constitue une superbe base des opérations pour un groupe ambitieux qui cherche à offrir ses services aux commanditaires fortunés.

Histoire et politique

Il serait plus juste de décrire Thesk comme une confédération de cités alliées, plutôt qu'un seul royaume unifié. Fondé il y a plus de 400 ans par des négociants impilturiens, ce pays a gardé son caractère commercial jusqu'à ce jour. Il s'agit d'une véritable oligarchie. Des conseils de marchands dirigent chacune de ses villes et de ses cités, et le pays dans son entier est gouverné par le conseil de Thesk, composé de porte-parole, de seigneurs ou de présidents délégués issus de chacun des conseils municipaux. Pour être nommé au sein du conseil de marchands local, il est nécessaire d'avoir la fortune, le rang et la réussite sociale de mise. En revanche, les Theskiens n'ont que faire des anciennes lignées et des titres qui sentent le renfermé ; quiconque montre de l'ambition, de l'initiative et un peu de chance peut aspirer à faire partie de l'élite dirigeante.

L'unification des cités de Thesk reste relativement libre, dans la mesure où aucun gouvernement central ne les lie sous une même autorité ou une même justice. Chacun est libre de faire ce que bon lui semble, mais est également censé assurer sa propre protection, sa propre loi et sa prospérité. Les oligarques des différentes communautés ont l'habitude de bannir les criminels recherchés chez leurs voisins, mais pas systématiquement, surtout quand l'individu concerné est un des piliers de leur communauté. De temps en temps, les rivalités mercantiles qui opposent les villes éclatent en conflits ouverts, mais les gens de Thesk ne sont pas prêts à assumer des affrontements durables et ruineux. Dans ces cas houleux, les mercenaires s'affrontent pour régler le problème jusqu'à ce que l'un des camps prenne un avantage indéniable, moment à partir duquel la partie perdante se rend et propose un accord de paix.

Histoire de Thesk

Thesk, qui fut autrefois une terre vierge colonisée par le vieil Impiltur, reste aujourd'hui peu peuplé en certains endroits. Bien que les cités de Thesk soient indépendantes de l'Impiltur depuis plus de deux siècles, elles ne constituent toujours pas une véritable nation régie par un seul et même gouvernement.

800 à 850 Des propriétaires terriens de l'Impiltur colonisent les côtes du bief Oriental et s'étendent au sud de la forêt de Léthyr.

917 *Année de la Route tortueuse.* Windyn Balindre, négociant impilturien, ouvre la voie vers Kara-Tur, aujourd'hui appelée voie Dorée.

920 *Année des Grandes fortunes.* Balindre revient de Kara-Tur, chargé de soies et d'épices. Il organise la compagnie royale de Shou Lung qu'il loue au service du dirigeant de Lyrabar.

925 *Année de la Piste enchantée.* La compagnie royale fonde une suite de postes avancés le long de la route qui deviendra la voie Dorée.

926 *Année du Paysan intrépide.* Windyn Balindre déplace la base d'opérations de sa compagnie de Lyrabar vers la nouvelle colonie de Telflamme et se proclame prince marchand.

952 *Année des Anneaux royaux.* La cité de Phsant est fondée.

1038 *Année de la Source jaillissante.* Le Grand Glacier se retire des contrées de Damarie, de Vaasie et du Narfell supérieur, ce qui permet à de nombreux habitants de l'Impiltur et de Thesk de migrer vers le nord pour atteindre des terres nouvelles.

1086 *Année des Feux du prophète.* Thay s'empare de Nethjet et Néthentir, élargissant ainsi le tharch de Lapendrar.

1110 *Année des Champs sanguinolents.* Thay marche sur Phent, mais les forces combinées de l'Impiltur et des cités theskiennes l'emportent sur l'armée des Magiciens Rouges.

1177 *Année de la Majesté.* La princesse Delile Balindre renonce à son allégeance envers le trône de l'Impiltur et déclare Telflamme état-cité indépendant.

1351 *Année de la Couronne.* Les Magiciens Rouges obtiennent une concession à Telflamme qui devient la plus importante des enclaves thayennes, véritable centre de distribution de denrées thayennes à travers une grande partie du nord de Faerûn.

1360 *Année de la Tourelle.* La horde tuigane, menée par Yamun Khahan, envahit Faerûn via Thay. Quelques années après avoir été vaincu en Rashéménie, Khahan préfère tourner son attention vers l'ouest, le long de la voie Dorée. Des populations issues de nombreuses nations se rassemblent à l'appel aux armes du conseil de Thesk. Leurs forces combinées l'emportent sur les Tuigans à Phsant.

1361 *Année des Vierges.* Des brigands tuigans occupent Tammar. Ils terrorisent pendant des mois les marchands qui transitent sur la voie Dorée, récemment rouverte.

1362 *Année du Heaume.* Le conseil des marchands de Phsant passe à l'action et envoie à Tammar une armée composée d'une centaine des meilleurs combattants orques que le Zhentarim a laissés derrière lui. Les bandits tuigans ne peuvent rien contre la sauvagerie des orques et sont traqués jusqu'au dernier.

1363 *Année de la Wiverne.* Tammar est reconstruite et ramenée à son ancien statut. Les habitants survivants qui ont le courage de revenir acclament les orques comme des héros et les accueillent au sein de leur communauté.

1364 *Année de la Vague.* Les Mâchoires de Requin, escadrille de vaisseaux pirates sous le commandement du grand corsaire Evgruth le rouge, s'abat sur Telflamme et fait de la ville son port d'attache. Evgruth extorque d'importantes sommes d'argent au conseil des marchands qui sauve ainsi le commerce existant de la ville.

1366 *Année du Bâton.* Les Maîtres de l'Ombre délogent Evgruth et sa flottille pirate au terme d'une nuit sanglante de meurtres et d'incendies.

1368 *Année de la Bannière.* Les Magiciens Rouges ouvrent une enclave à Phsant. L'endroit attire très vite de nombreux négociants dans les deux sens de la voie Dorée.

1372 *Année de la Magie sauvage.* Année en cours. Les Maîtres de l'Ombre prennent le contrôle effectif du conseil des marchands de Telflamme. Rares sont les personnes extérieures au conseil qui soupçonnent l'étendue du pouvoir de la guilde.

Gouvernement

Les représentants des conseils des marchands de chaque ville ou cité du pays se réunissent une fois par an (ou plus en cas d'évènements imprévus) pour discuter des problèmes d'importance commune. La manière dont chaque cité choisit ses dirigeants et gère ses affaires n'intéresse pas ses voisins. Des conseils d'oligarques (riches négociants ou propriétaires terriens) gouvernent la plupart des villes de Thesk et celui qui est la tête de chaque conseil représente sa ville auprès des oligarques du reste du pays. Milvarune est représentée par son prince, tout comme Telflamme, mais ces aristocrates n'ont pas plus de pouvoir que les chefs négociants de Phsant ou de Nyth.

Les représentants réunis sont connus sous l'appellation de conseil de Thesk. Cette assemblée ne supervise aucune administration, pas plus qu'elle ne dirige une armée ou assume une quelconque responsabilité ou autorité, autre que les contributions volontaires des villes membres. Il n'existe même pas de chef-lieu défini pour accueillir le conseil, même si Phsant est souvent choisi pour sa position centrale. Telflamme est restée la capitale dans la pratique pendant des années, ne perdant ce statut prestigieux qu'à partir du moment où d'autres communautés de la voie Dorée sont passées de petites villes à cités en effervescence.

Au sein de chaque ville et cité, le conseil des marchands gère la plupart des affaires locales. L'accession au conseil n'est généralement assurée que par la réussite manifeste dans les affaires et la richesse personnelle. Les différents conseils des marchands restent attentifs à toute personne susceptible de constituer un membre et invitent tous ceux qui ont atteint un certain niveau de prospérité à se joindre à eux. Les normes varient d'une ville à l'autre, mais le minimum attendu reste toujours la possession ou le contrôle de biens ou d'entreprises d'une valeur variant de 10 000 po (pour les petites villes) à 100 000 po (pour les cités comme Telflamme).

Seigneur marchand de Phsant

Illustration de Matt Faulkner

De nos jours, les Maîtres de l'Ombre contrôlent ou influencent les conseils des marchands de pratiquement toutes les villes et cités de Thesk. Par les pots de vin, la corruption ou l'intimidation, les voleurs de Telflamme ont réussi à ramener dans leur camp de nombreux négociants influents. Les Maîtres de l'Ombre s'opposent à tous les efforts visant à unifier Thesk, à centraliser l'autorité du pays ou à obliger les conseils de marchands à rendre compte de leurs actions, mais laissent pour le reste les oligarques mener la patrie comme bon leur semble.

Ennemis

Étant donné les richesses qui transitent à travers Thesk, il paraît inévitable que le pays suscite l'envie de toutes sortes d'adversaires. Les plus importants d'entre eux sont détaillés ici.

Les Magiciens Rouges de Thay

C'est de Thay qu'est toujours venue la menace la plus substantielle connue par Thesk au cours des siècles. Les Magiciens Rouges ont sans cesse convoité l'accès facile de la nation vers le reste de Faerûn et Kara-Tur. Ils ont ainsi tenté plusieurs invasions au cours des années et réussi à s'arroger aussi bien Nethjet que Néthentir. Les Thayens n'ont pas connu un grand succès dans l'extension plus à l'ouest ou au nord de leur contrôle, ce qui essentiellement dû au fait que les terres sauvages et désertes comprises entre les montagnes theskiennes et le marécage de Sur ne méritent pas une conquête armée. Les Magiciens Rouges pourraient s'emparer de Tammar et de Deux-Étoiles sans trop de difficultés, mais conserver leur position contre les armées de Phsant, de Telflamme et de Nyth, qui se déploieraient assurément pour réouvrir la voie Dorée, s'avérerait une toute autre affaire.

Thay est actuellement en termes relativement amicaux avec Thesk. L'une des premières enclaves commerciales des Magiciens Rouges s'est ouverte à Telflamme et les rapports se sont montrés solides depuis lors. Les Theskiens de la rue n'ont aucune confiance dans les Magiciens Rouges, ne pouvant occulter les décennies d'agressions exercées par ces gens, mais ils se montrent en même temps bien heureux de prendre l'argent des Thayens.

Les Maîtres de l'Ombre

Le reste du monde n'est sans doute pas conscient du fait que la puissante guilde de voleurs connue sous le nom des Maîtres de l'Ombre tire les ficelles à Telflamme, mais cela reste un secret de polichinelle pour les habitants du pays. Ce qui est intrigant, c'est que personne ne semble s'en soucier. La machine corruptrice que les voleurs ont mise en place semble en réalité donner des résultats plutôt convaincants en matière de gestion de la cité.

Les Maîtres de l'Ombre savent qu'ils ont besoin du consentement du peuple pour garder leur position. Ils font bien attention à ne pas trop prélever dans le cadre des diverses opérations menées par la guilde, car si les retombées s'avèrent trop onéreuses pour les citoyens, ils sont sûrs de se retrouver avec une révolte sur les bras. Il est bien plus intéressant pour les marges de profit d'extorquer l'argent à des gens qui ne jugent pas nécessaire de se rebeller.

Bien entendu, les forces du Bien de la cité voient ce raisonnement comme un terrain glissant mêlant complicité coupable et corruption, mais elles sont en train de préparer la contre-offensive sans faire de bruit, espérant libérer la cité du joug malsain des voleurs. Le prince Balindre apporte secrètement son soutien à ces adversaires de la guilde, au péril de sa personne et de sa famille, mais il ne peut souffrir de devoir s'accorder sur les maîtres chanteurs de l'ombre. Il tient à ce que la cité de sa famille retrouve ce qu'il appelle « sa grandeur d'antan » et se montre prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour ce faire, tant qu'il ne se fait pas prendre.

Villes et sites importants

De vastes étendues de Thesk ne sont que des plaines désertes, des montagnes accidentées ou des forêts infranchissables. La plupart des communautés du pays sont situées tout au long des routes commerciales principales allant du bief Oriental à la Rashéménie ou Thay. Les cités de Thesk ne se concentrent aucunement sur l'industrie, préférant alimenter le commerce ou fournir toutes sortes de service à ceux qui sont dans les affaires. Ces cités bouillonnent d'activité. La concurrence est rude et bien que la plupart des habitants soient d'honnêtes gens, ils se montrent prêts quelques compromissions pour prendre l'avantage sur leurs concitoyens.

La plupart des cités de Thesk ne sont pas fortifiées. Les constructions sont en bois, souvent empilées les unes sur les autres, dans la mesure où tout un chacun cherche à être le plus près possible du cœur des affaires. Cela suffirait à en faire des endroits sales et étouffants, mais les conseils des marchands financent l'entretien et le nettoyage des rues. Une telle dépense paraît faible en comparaison du développement des affaires qu'elle favorise.

Deux-Étoiles (ville importante)

Si Deux-Étoiles était dans n'importe quelle autre partie de Thesk, il n'y aurait pas grand-chose à dire sur cette ville. Mais elle se trouve en fait à la croisée des deux plus importantes routes commerciales de l'Inaccessible Orient. Bien qu'il ne s'agisse probablement pas de la plus grande communauté de la région, il transite plus de commerce via Deux-Étoiles que partout ailleurs dans l'ensemble de Thesk, y compris par Telflamme et Phsant.

Château Gallidy

Dame Yolatir Gallidy (CB, humaine (f), Nob2/Exp10) est la dernière en date d'une longue lignée de Gallidy à gouverner Deux-Étoiles, ville qui tient son nom des étoiles de l'est et de l'ouest qui se rencontrent dans les cieux dominant les lieux. Sa règle générale en matière d'autorité consiste à ne pas trop mettre son nez dans les affaires des uns et des autres. Selon elle, chacun reste libre de faire ce qui lui plaît tant que cela ne nuit à personne.

L'argent des Gallidy provient des taxes routières qu'ils font payer à tous les chariots qui passent par la ville. Les individus seuls sont exemptés de cette contribution, mais les autres doivent s'acquitter d'une somme équivalente à 1% de la valeur de leur chargement. Cela reste suffisamment raisonnable pour que rares soient les personnes qui tentent de resquiller ou de se plaindre énergiquement. Il n'empêche que les droits de passage s'accumulent rapidement, au vu du

trafic impressionnant, à tel point que les Gallidy sont devenus la famille la plus riche de Thesk, sans compter les grands seigneurs marchands de Telflamme.

La famille réside dans un luxueux château du centre-ville. La voie Dorée mais aussi la route Hivernale passent par ses portes, selon chacun des points cardinaux. La croisée des chemins se situe en plein milieu de la cour du château, ce qui ne fait que mettre l'accent sur l'influence des Gallidy sur le commerce de la région.

Dame Gallidy lutte actuellement contre une incursion des Maîtres de l'Ombre de Telflamme. Ces derniers aimeraient beaucoup mettre la main sur Deux-Étoiles, mais ils n'ont pas encore réalisé avec quelle férocité dame Gallidy était prête à défendre ce qui appartient à sa famille. Une ombre est néanmoins tombée sur la ville et seul le grand cœur opiniâtre de la dame l'empêche d'engloutir Deux-Étoiles.

PRINCIPAUX COMMERCES

Toute l'économie de Deux-Étoiles repose sur les services fournis pour répondre aux besoins et aux désirs des marchands de passage. On vend ici tout ce qui peut légalement se vendre, le reste s'échangeant en dehors des murs de la ville. La muraille de pierre de 9 mètres de haut qui encadre l'endroit a résisté aux tornades, repoussé les brigands et même convaincu la horde tuigane de contourner les lieux en faveur de quelque proie plus docile. Les Gallidy constituent une famille fortunée et ils ne mégotent pas quand il s'agit de s'assurer que les choses restent ainsi.

L'auberge de la Croisée des chemins reste la plus courue de la ville. Ce fut le premier établissement mis sur pied par Prasso Gallidy, le désormais légendaire fondateur de la ville. Elle se tient à l'angle nord-ouest du carrefour, juste à l'intérieur de la cour principale de château Gallidy. Les Gallidy eux-mêmes passent la plupart de leurs soirées ici. Les négociants de Telflamme sont attablés à côté de ceux du lointain Kara-Tur avec qui il leur arrive même de partager un pichet de vin.

Deux-Étoiles accueille également une petite enclave thayenne, qui se targue de proposer les meilleurs prix sur les objets magiques, en dehors de Thay à proprement parler. La plupart des objets magiques sont ici disponibles avec un rabais de 15% par rapport à leur valeur marchande. Les Thayens avaient au départ demandé à construire leur enclave dans l'enceinte de château Gallidy. N'ayant pas oublié les précédentes tentatives de Thay visant à dominer Thesk, y compris Deux-Étoiles, les Gallidy ne donnèrent pas suite à cette idée. Dame Gallidy ne voulait même pas des Thayens dans sa ville, mais leurs atouts commerciaux, aussi fabuleux qu'uniques, eurent raison de ses réticences.

Si on trouve de nombreux types d'échoppes à Deux-Étoiles, la plus intéressante, en dehors de ce qu'on trouve dans l'enclave thayenne, bien entendu, reste probablement l'Œil du Prophète. Il s'agit d'une vitrine ouverte par un groupe entreprenant d'anciens aventuriers, spécialisés dans l'application de sorts de haut niveau. On trouve un ancien Magicien Rouge dans leurs rangs, aux côtés de prêtres vertueux et maléfiques. Ils peuvent lancer à peu près n'importe quel sort dans les 24 heures, sous réserve de se procurer les composantes matérielles nécessaires, ce qui n'est pas toujours une tâche aisée. Les sorts les plus couramment demandés sont les divinations visant à déterminer le sort des convois en route pour les désolations Sans Fin. Ce long voyage s'accompagne toujours de nombreux périls et de nombreux marchands sont prêts à passer du temps, avant de prendre la route, pour limiter les risques en recourant à des prophéties qui pourront leur sauver la vie.

PRINCIPAUX TEMPLES

On trouve à Deux-Étoiles de nombreuses chapelles, mais peu de temples. La plupart d'entre elles ne sont pourvues que d'un seul prêtre répondant aux besoins des fidèles de passage de la divinité correspondante. Le temple de Shaundakul, divinité tutélaire des voyageurs, reste la seule exception. À peu près tous les itinérants qui passent par Deux-Étoiles ne manquent pas de rendre hommage au Chevaucheur des Vents. De quoi garder le prêtre responsable du temple, Shanton Gallidy (CN, humain (m), Prê12 de Shaundakul), cousin de la dame, dans l'opulence. Il a ainsi fait construire ici le plus prestigieux temple de Shaundakul de tout l'Orient, malgré la taille relativement réduite de la ville.

♛ **Deux-Étoiles (ville importante)**. Traditionnel ; AL CB ; limite financière 3 000 po ; ressources 728 100 po ; population 4 854 ; ouverte (humains 84 %, orques 5 %, demi-orques 3 %, nains 3 %, demi-elfes 2 %, gnomes 2 %, halfelins 1 %).

Autorité : dame Yolatir Gallidy, CB humaine (f), Nob2/Exp10 (maître de la ville).

Personnalités : capitaine Krekchaw, LN, demi-orque (m), Gue6 (capitaine de la garde de la ville) ; Nismer Chontalyn, LB, humain (m), Exp4 (propriétaire de l'auberge de la Croisée des Chemins) ; Hamal Kom, LN, humain (m), devin 8/Magicien Rouge 3 (propriétaire et devin en chef de l'Œil du Prophète).

Hommes d'armes de la famille Gallidy : HdA10, HdA8, HdA7, HdA6 (×2), HdA5 (×2), HdA4 (×6), HdA3 (×7), HdA2 (×24), HdA1 (×167). *Garde de la ville* : HdA3 (×2), HdA2 (×5), HdA1 (×9). *Autres* : Barb4, Barb3, Barb2 (×2), Barb1 (×3), Bard5 (×2), Bard4, Bard3, Bard2 (×2), Bard1, Dru7, Dru5, Dru4, Dru3 (×2), Dru1 (×2), Ens9, Ens7, Ens6, Ens4 (×2), Ens3 (×2), Ens2 (×4), Ens1 (×4), Gue9, Gue6, Gue5, Gue4 (×2), Gue3 (×3), Gue2 (×4), Gue1 (×5), Mag10, Mag6, Mag5, Mag4, Mag3 (×2), Mag2 (×4), Mag1 (×5), Moi4, Moi3 (×2), Moi2 (×2), Moi1 (×2), Pal4, Pal2 (×2), Pal1 (×2), Prê5, Prê4, Prê2 (×2), Prê1 (×3), Rôd5, Rôd3, Rôd2, Rôd1 (×4), Rou8, Rou7, Rou6, Rou4 (×2), Rou3 (×2), Rou2 (×3), Rou1 (×5), Ade4, Ade3 (×3), Ade2 (×4), Ade1 (×17), Exp9, Exp4 (×2), Exp3 (×7), Exp2 (×14), Exp1 (×125), GdP11, GdP5 (×2), GdP4 (×3), GdP3 (×28), GdP2 (×83), GdP1 (×4192), HdA8, HdA5, HdA3 (×2), HdA2 (×2), HdA1 (×8), Nob7, Nob5, Nob4 (×3), Nob3 (×2), Nob2 (×4), Nob1 (×16).

Fort Thesk

Thesk et Thay se sont disputés les montagnes theskiennes plusieurs fois au fil des années. Si les Thayens n'ont jamais envahi le massif dans sa totalité ou gardé bien longtemps leurs conquêtes, ils ont néanmoins réussi à installer plusieurs avant-postes et fortifications sur les collines orientales et ainsi bien implanté leur contrôle au niveau des frontières theskiennes.

Fort Thesk est l'une de ces fortifications, établie il y a de nombreuses années sur la pointe orientale du massif. Il s'agissait au départ d'une tour de garde, destinée à garder un œil vigilant sur toute tentative theskienne visant à reprendre la parcelle de terre que les

Thayens leur avaient arrachée. Mais quand les marchands de Phsant finirent par engager des mercenaires pour repousser les Magiciens Rouges, fort Thesk devint un lieu aussi froid que silencieux. Personne n'a pu déterminer ce qui s'était passé, mais les expéditions qui entreprirent ce fort de pierre ne trouvèrent aucun Thayen et ne rencontrèrent aucune opposition. Les plats étaient à moitié entamés dans les assiettes, les choppes à moitié pleines et une épaisse couche de poussière recouvrait entièrement les lieux.

De nombreuses théories sont avancées quant à la cause de la disparition soudaine des résidants de fort Thesk. Il s'agit peut-être d'une expérience des Magiciens Rouges qui aurait mal tourné ou de monstres de l'Outreterre qui auraient envahi l'endroit, même si l'absence de signes de combat infirme cette dernière supposition. Certains voyageurs racontent qu'ils ont vu une grande flamme ardente au sommet de la tour d'observation du fort, mais personne ne sait en expliquer la cause.

Milvarune (grande ville)

Située sur la côte septentrionale de Thesk, dominant la mer de Dlurg et plus loin l'Aglarond, la ville de Milvarune n'est pas d'un accès facile à pied. Des montagnes abruptes se dressent tout autour d'elle, à l'exception de quelques voies tortueuses qui ne sauraient même pas accueillir une génisse attelée. La plupart des visiteurs de la ville s'y rendent par la mer. Des bateaux font régulièrement la traversée depuis Lointainlogis en Aglarond ou Telflamme, en contournant le cap de Croc-Dragon.

Milvarune est une principauté indépendante qui n'est que sommairement rattachée à Thesk. La famille Mindosel a gouverné la ville pendant des centaines d'années. Le prince Auvur Mindosel (LB, humain (m), Nob9) est le seigneur actuellement aux rênes. Il s'agit d'un jeune homme flamboyant dont les ambitions paraissent trop grandes pour ce minuscule royaume. Le prince Auvur estime qu'il reste le prétendant le plus digne au trône d'Aglarond, car son arrière-arrière-grand-père, Elthas, épousa l'une des deux sœurs grises qui gouvernèrent le royaume il y a plus de cent ans, la lignée royale de ce pays s'étant depuis éteinte. Les fils de Hoar ont secrètement approché Auvur pour lui apporter leur soutien sur cette revendication, mais le prince de Milvarune reste extrêmement prudent sur la question.

Milvarune demeure la cité la plus cosmopolite de tout Thesk. La population humaine est composée de Theskiens (issus pour la plupart de Damariens), d'Aglarondiens, d'Impilturiens, de Shous et même d'une poignée de Tuigans. En plus des humains, Milvarune accueille une large population de gnomes issus des montagnes, ainsi que des demi-elfes d'Aglarond. Toutes ces ethnies cohabitent plutôt bien, même s'il persiste une certaine tension entre les Shous et leurs vieux ennemis, les Tuigans.

♛ **Milvarune (grande ville)**. Traditionnel/inhabituel ; AL NB/LB ; limite financière 15 000 po ; ressources 4 521 750 po ; population 6 029 ; ouverte (humains 68 %, gnomes 13 %, demi-elfes 6 %, orques 6 %, demi-orques 4%, nains 3 %).

Autorités : prince Auvur Mindosel, LB, humain (m), Nob9 (prince héréditaire de Milvarune et gouverneur de la ville) ; chef Cimbal Cendrechicane, NB, gnome (f), Exp15 (chef de la guilde minière et porte-parole de la communauté gnome de la ville).

Personnalités : capitaine Dendar Demihache, LN, demi-orque (m), Gue11 (capitaine de la garde du prince) ; Tei-Lei Shai-Fang, N, humaine (f), Mag9 (responsable de la shou-ville locale) ; Kang Yu, CM, humain (m), Rou3/Gue7 (chef de bande tuigan et assassin mercenaire) ; Vélipe Écume-étoilée, CB, demi-elfe (f), Exp4/Gue4 (influente navigatrice, négociante et agent secret au compte de l'Aglarond).

Garde du Prince : Gue9, Pal8, HdA7, Gue6, HdA5 (×2), Gue4, Pal4, HdA4 (×4), Gue3 (×3), HdA3 (×8), Gue2 (×5), HdA2 (×10), Gue1 (×4), HdA1 (×16). *Milice de la cité* : HdA7, HdA5 (×2), HdA4 (×5), HdA3 (×10), HdA2 (×34), HdA1 (×139). *Autres* : Barb8, Barb5 (×2), Barb4 (×2), Barb3 (×3), Barb2 (×5), Barb1 (×12), Bard11, Bard9, Bard6, Bard5 (×2), Bard4 (×2), Bard3 (×3), Bard2 (×4), Bard1 (×8), Dru10, Dru9, Dru5, Dru4 (×2), Dru3 (×2), Dru2 (×4), Dru1 (×3), Ens11, Ens7, Ens6, Ens5, Ens3 (×2), Ens2 (×4), Ens1 (×4), Gue7, Gue4 (×3), Gue3 (×6), Gue2 (×7), Gue1 (×18), Mag14, Mag9, Mag7 (×2), Mag5, Mag4 (×2), Mag3 (×3), Mag2 (×4), Mag1 (×7), Moi9, Moi7, Moi4 (×2), Moi3 (×3), Moi2 (×4), Moi1 (×11), Pal8, Pal4 (×2), Pal2 (×3), Pal1 (×5), Prê12, Prê9, Prê6 (×2), Prê4 (×2), Prê3 (×6), Prê2 (×7), Prê1 (×13), Rôd8, Rôd7, Rôd4 (×2), Rôd3 (×2), Rôd2 (×3), Rôd1 (×5), Rou9, Rou7, Rou5, Rou4 (×4), Rou3 (×6), Rou2 (×7), Rou1 (×31), Ade9, Ade5, Ade4 (×2), Ade3 (×3), Ade2 (×5), Ade1 (×8), Exp13, Exp9, Exp6 (×2), Exp4 (×2), Exp3 (×7), Exp2 (×16), Exp1 (×155), GdP9, GdP8, GdP6, GdP4 (×3), GdP3 (×14), GdP2 (×128), GdP1 (×5037), HdA11, HdA6, HdA5, HdA2 (×24), HdA1 (×60), Nob10, Nob9, Nob5 (×2), Nob4 (×2), Nob3 (×4), Nob2 (×6), Nob1 (×22).

Nyth (grande ville)

Située sur la partie nord de la côte occidentale de Thesk, Nyth n'est autre que la sœur pauvre de Telflamme. Isolée du reste de Thesk par la forêt de Léthyr et la Flam, Nyth n'a jamais évolué vers l'important port de commerce qu'est devenue Telflamme. Tout au long de son existence, la ville a été sous la coupe du prince de Telflamme. Aujourd'hui, la puissance du prince ayant nettement fléchi, Nyth se retrouve à nouveau esseulée, du moins en apparence. En réalité, les mêmes Maîtres de l'Ombre qui tirent les ficelles de Telflamme ont également la main mise sur Nyth.

Nyth porte le nom de la race des créatures étranges qui hantaient autrefois la lisière occidentale de la forêt de Léthyr, à l'époque où elle était beaucoup plus proche de la ville. Il y a longtemps, le prince de Telflamme dépêcha une cabale de magiciens pour éliminer les nyths et protéger la ville. Les magiciens remplirent la mission à l'issue d'une bataille spectaculaire, mais ils perdirent pour la plupart la vie dans le conflit.

Jusqu'à ce jour, les lanceurs de sorts profanes bénéficient d'un grand respect à Nyth, tant qu'ils n'arborent pas la toge caractéristique des Magiciens Rouges. Que les mages de passage n'aient rien à voir avec les magiciens de cette antique offensive dramatique importe peu aux Nythiens, qui estiment que tous ces lanceurs de sorts sont condamnés à connaître un sort similaire, probablement quand les nyths sortiront à nouveau des profondeurs de la forêt pour se venger. Heureusement, rien de tangible ne porte à croire qu'il s'agisse là d'autre chose que d'une superstition.

Phent (ville importante)

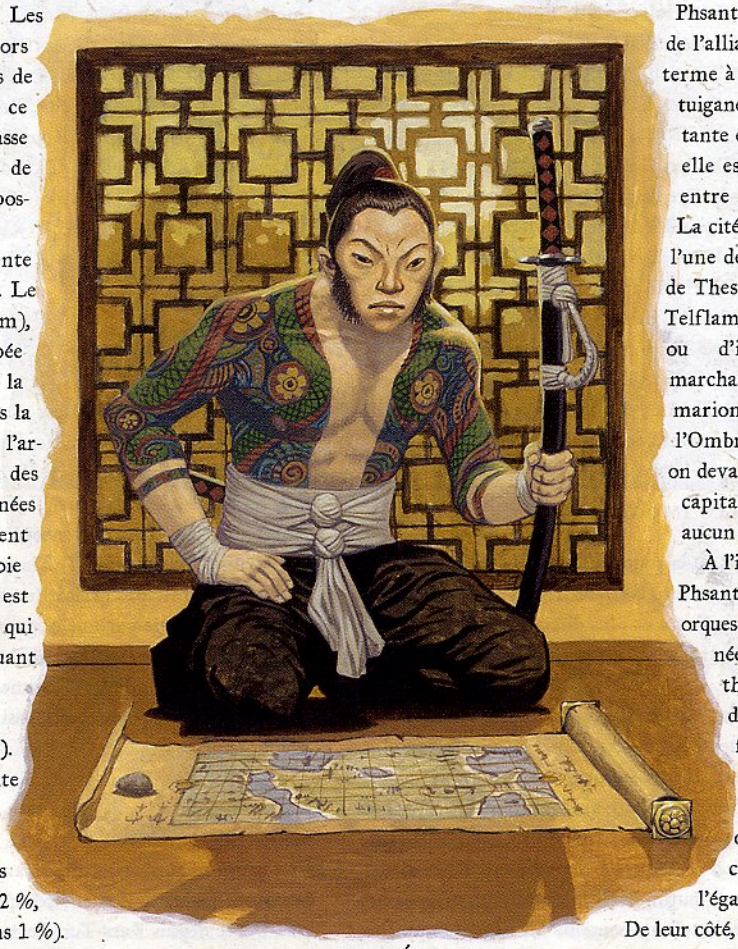
Construite à la jonction de la voie Dorée et de la route qui mène de Telflamme à Néthentir, la ville de Phent apparaît comme le carrefour

essentiel du trafic vers et depuis Thay. Avant que ne se normalisent les relations avec Thay, Phent n'était qu'une étape entre Telflamme et Phsant, mais le commerce thayen attire dorénavant de nombreux négociants étrangers dans la ville.

Plusieurs centaines des orques qui furent abandonnés à Thesk par Château-Zhentil résident à Phent. Plus encore vivent dans les contreforts et les gorges des proches montagnes theskiennes, exploitant tant bien que mal les petites mines de fer dans les hauteurs du massif. La population orque a tendance à gonfler en fin de dizaine, au moment où les mineurs convergent vers la ville pour vendre leur minerai et se réapprovisionner. Les mineurs orques débarquent alors dans les tavernes et les buvettes de Phent pendant un jour ou deux, ce qui dégénère inévitablement en casse et blessures, mais les habitants de Phent savent désormais quand riposter et quand s'esquiver.

Phent peut s'avérer turbulente quand les mineurs sont en ville. Le sergent Kraansh (N, orque (m), Gue9), chef de la garde bien équipée et fournie de la ville, maîtrise la situation d'une main ferme. Dans la mesure où il fut l'un des gradés de l'armée zhent à laquelle la plupart des orques appartenaient quelques années plus tôt, ces derniers obtempèrent promptement dès qu'il leur aboie dessus. Le cimetière de la ville est rempli de durs à cuire orques qui croyaient devenir des héros en tuant leur sergent d'antan.

Illustration de Steve Prescott et Matt Cavotta



Yakuza des Neuf Épées d'Or

♛ **Phent (ville importante).** Traditionnel ; AL NB ; limite financière 3 000 po ; ressources 699 300 po ; population 4 662 ; ouverte (humains 79 %, orques 10 %, demi-orques 5 %, gnomes 2 %, demi-elfes 2 %, nains 1%, halfelins 1 %).

Autorité : dame Féneitia Glantari, NB, humaine (f), Nob8 (dirigeante de Phent).

Personnalités : sergent Kraansh, N, orque (m), Gue9 (chef de la garde de la ville) ; Zaras Noctelame, NM, demi-elfe ombreux (m), Rou7/seigneur de l'Ombre de Telflamme 2 (espion des Maîtres de l'Ombre et chef de la guilde locale) ; Tse-mei Zhou, LM, humaine (f), Rou5 (agent des Neuf Épées d'Or) ; numismaître Darrow Maindargent, LN, nain d'écu (m), Prê6 de Waukyne (prêtre responsable du temple de la Dame des pièces).

Garde de la ville : HdA6, HdA5 (×3), HdA4 (×5), HdA3 (×12), HdA2 (×41), HdA1 (×138). *Autres* : Barb8, Barb5, Barb4 (×2), Barb3 (×2), Barb2 (×3), Barb1 (×6), Bard5, Bard4, Bard2 (×2), Bard1 (×3), Dru7, Dru4, Dru3, Dru1, Ens7, Ens4, Ens3, Ens2 (x2), Ens1 (×2), Gue10, Gue6, Gue5, Gue4, Gue3 (×2), Gue2 (x4), Gue1 (×5), Mag7, Mag4, Mag3, Mag2, Mag1 (×3), Moi7, Moi6, Moi4, Moi3, Moi2 (×2), Moi1 (×5), Pal6, Pal3 (×2), Prê6, Prê5, Prê3 (×2), Prê1 (×3), Rôd6, Rôd3 (×2), Rôd2, Rôd1 (×3), Rou10, Rou8, Rou6, Rou5, Rou4, Rou3 (×2), Rou2 (×2), Rou1 (×6), Ade4, Ade3 (×3), Ade2 (×6), Ade1 (×16), Exp11, Exp8, Exp6, Exp5 (×2), Exp4 (×2), Exp3 (×3), Exp2 (×4), Exp1 (×129), GdP6, GdP5 (×2), GdP4 (×3), GdP3 (×11), GdP2 (×90), GdP1 (×3802), HdA7, HdA6, HdA5, HdA4 (×2), HdA3 (×7), HdA2 (×22), HdA1 (×223), Nob7, Nob5, Nob4 (×2), Nob3 (×3), Nob2 (×3), Nob1 (×15).

phsant (cité)

Phsant est l'endroit où les armées de l'alliance occidentale mirent un terme à la progression de la horde tuigane treize ans plus tôt. Importante et prospère cité marchande, elle est l'étape la plus populaire entre Telflamme et Mulsantir. La cité se trouve en plein cœur de l'une des régions les plus habitées de Thesk et n'est dépassée que par Telflamme en termes de puissance ou d'influence. Les princes marchands de la cité ne sont pas les marionnettes des Maîtres de l'Ombre, du moins pas tous, et si on devait désigner une ville comme capitale de Thesk, ce serait sans aucun doute Phsant.

À l'instar de Phent plus à l'ouest, Phsant accueille de nombreux orques de la légion zhent abandonnée à Thesk. Si les autochtones theskiens ne se réjouirent pas devant cette perspective, le fait que les soldats orques se soient battus vaillamment contre la horde tuigane a quelque peu modéré la suspicion naturelle des humains à l'égard des combattants zhents. De leur côté, les orques ont appris à apprivoiser leur nature violente et à s'adapter autant que possible. Thesk reste l'un des rares endroits à se montrer aussi accueillant avec leur espèce et les orques le savent.

Phsant accueille également la plus importante shou-ville de Faerûn, quartier animé de 5 000 orientaux issus de villages et de communautés rasées par la horde tuigane quinze ans plus tôt. L'honnêteté des Shous et leur ardeur au travail leur ont valu un accueil chaleureux à Phsant. De nombreux négociants shous se sont élevés au rang de membres du conseil de Phsant et bien d'autres font tourner des affaires prospères aux côtés de celles des Theskiens d'origine. Les Tuigans sont partis depuis longtemps, mais les Shous n'ont aucunement l'intention de retourner vers leur terre natale.

Phsant est également le quartier général d'une organisation shou secrète, appelée les Neuf Épées d'Or. Parmi les honnêtes gens qui sont venus trouver une meilleure vie à Thesk se cachent quelques vicieux yakuzas. Ces malfrats sanguinaires ont rapidement repris leurs

mauvaises habitudes, consistant à intimider et racketter les pauvres gens de la cité. Jusqu'ici, les activités des Neuf Épées d'Or se sont limitées aux quartiers shous, mais le Maître d'Or (chef de l'organisation) rassemble des forces pour étendre son pouvoir à la cité entière, que cela plaise aux Maîtres de l'Ombre ou non.

♛ **Phsant (cité).** Traditionnel/inhabituel/inhabituel ; AL NB/NM/LN ; limite financière 40 000 po ; ressources 43 128 000 po ; population 21 564 ; ouverte (humains 74 %, orques 12 %, demi-orques 6 %, nains 2%, gnomes 2 %, demi-elfes 2 %, halfelins 2 %).

Autorités : seigneur Bartan Helfer, NB, humain (m), Nob12 (premier seigneur du conseil, responsable du conseil des marchands local) ; le Maître d'Or, NM, humain (m), Rou11/Ens6 (autorité des Neuf Épées d'Or) ; capitaine Grattz, LN, orque (m), Gue14 (chef des orques de la ville).

Personnalités : capitaine Tendan Helfer, NB, humain (m), Gue13 (chef de la garde de la cité) ; maître de guilde Tipret Prenskylvar, CN, demi-elfe (f), Rou16 (chef de la guilde locale des Maîtres de l'Ombre).

Légion de Phsant : Gue11, HdA10, HdA9, Gue8, HdA8 (×2), Gue7 (×2), HdA7 (×3), Gue6 (×3), HdA6 (×3), Gue5 (×2), HdA5 (×3), Gue4 (×2), HdA4 (×8), Gue3 (×4), HdA3 (×27), Gue2 (×13), HdA2 (×126), Gue1 (×82), HdA1 (×538). *Garde de la cité* : HdA7, HdA4 (×3), HdA3 (×9), HdA2 (×24), HdA1 (×61). *Milice* : HdA4 (×9), HdA3 (×34), HdA2 (×102), HdA1 (×311). Les autres citoyens de Phsant sont trop nombreux et divers pour être énumérés ici.

Tammar (ville importante)

Cette ville se situe à l'endroit où la route qui vient de Kront croise la voie Dorée avant de continuer vers Néthentir. Étant donné que la route Hivernale reste une meilleure et plus directe voie entre Kront et Néthentir, l'essentiel du trafic qui provient du nord se dirige plutôt vers Telflamme.

Tammar fut pratiquement entièrement rasée lors de l'invasion tuigane. Seules quelques-unes des constructions en pierre les plus solides résistèrent à l'assaut. Après cet épisode, une importante bande de brigands sévit sur les lieux pendant quelque temps, imposant d'exorbitants droits de passage aux marchands en transit. Leur réussite fut telle que tout criminel à 300 km à la ronde rappliqua sur les lieux pour réclamer sa part du butin. Mais le conseil des marchands de Phsant ne put permettre de tels agissements bien longtemps. Dès que les bandits touchèrent directement au gagne-pain des négociants, les responsables de Phsant se dépêchèrent de les éradiquer. Ils engagèrent les meilleurs soldats zhents orques disponibles pour traiter le problème. Les orques écrasèrent aisément les brigands, dont la plupart avaient fui au premier signe des créatures. Quand les habitants d'origine revinrent, ils firent des orques leurs héros et ensemble ils reconstruisirent la ville, les orques ayant accepté de s'y établir.

♛ **Tammar (ville importante).** Traditionnel ; AL NB ; limite financière 3 000 po ; ressources 539 100 po ; population 3 594 ; ouverte (humains 85 %, orques 8 %, demi-orques 3 %, halfelins 2 %, gnomes 2 %).

Autorité : seigneur Forsten Clast, humain (m), Nob5/Exp8 (président du conseil des marchands et dirigeant élu de Tammar).

Personnalités : capitaine Gurzze, LN, orque (m), HdA12 (capitaine de la garde) ; Chou Pei Gong, LM, humain (m), Rou8 (maître des Neuf Épées d'Or de la shou-ville de Tammar) ; Li Pao, NB, humaine (f), Moi4/Gue5/disciple shou 5 (maître en arts martiaux renommé et vive opposante aux Neuf Épées d'Or).

Défense de Tammar : Barb10, HdA8, Barb6, HdA6, Barb5, Gue5, HdA4 (×3), Barb3 (×2), HdA3 (×7), Barb2 (×4), Gue2 (×5), HdA2 (×21), Barb1 (×9), Gue1 (×8), HdA1 (×107). *Garde de la ville* : HdA3 (×2), HdA2 (×4), HdA1 (×14). *Milice* : HdA2 (×3), HdA1 (×17), GdP2 (×8), GdP1 (×22). *Autres* : Barb7, Barb6, Barb4, Barb3, Bard7, Bard5, Bard4, Bard3 (×2), Bard1 (×2), Dru5, Dru3, Dru2 (×2), Dru1 (×3), Ens8, Ens6, Ens4 (×2), Ens2 (×3), Ens1 (×4), Gue8, Gue3, Gue1 (×2), Mag6, Mag5, Mag4, Mag3 (×2), Mag2 (×2), Mag1 (×2), Moi10, Moi5 (×2), Moi4 (×2), Moi3, Moi2 (×4), Moi1 (×5), Pal6, Pal3, Pal1, Prê9, Prê6, Prê4 (×2), Prê3 (×2), Prê2 (×4), Prê1 (×5), Rôd6, Rôd4, Rôd3 (×2), Rôd2 (×2), Rôd1 (×3), Rou9, Rou7, Rou6, Rou5, Rou4 (×2), Rou3 (×2), Rou2 (×7), Rou1 (×12), Ade5, Ade4, Ade3 (×3), Ade2 (×2), Ade1 (×9), Exp11, Exp6, Exp5 (×2), Exp3 (×4), Exp2 (×9), Exp1 (×84), GdP13, GdP6 (×2), GdP4 (×2), GdP3 (×4), GdP2 (×10), GdP1 (×3073), HdA5, HdA3 (×2), HdA2 (×3), HdA1 (×4), Nob5, Nob4 (×2), Nob3 (×3), Nob2 (×4), Nob1 (×8).

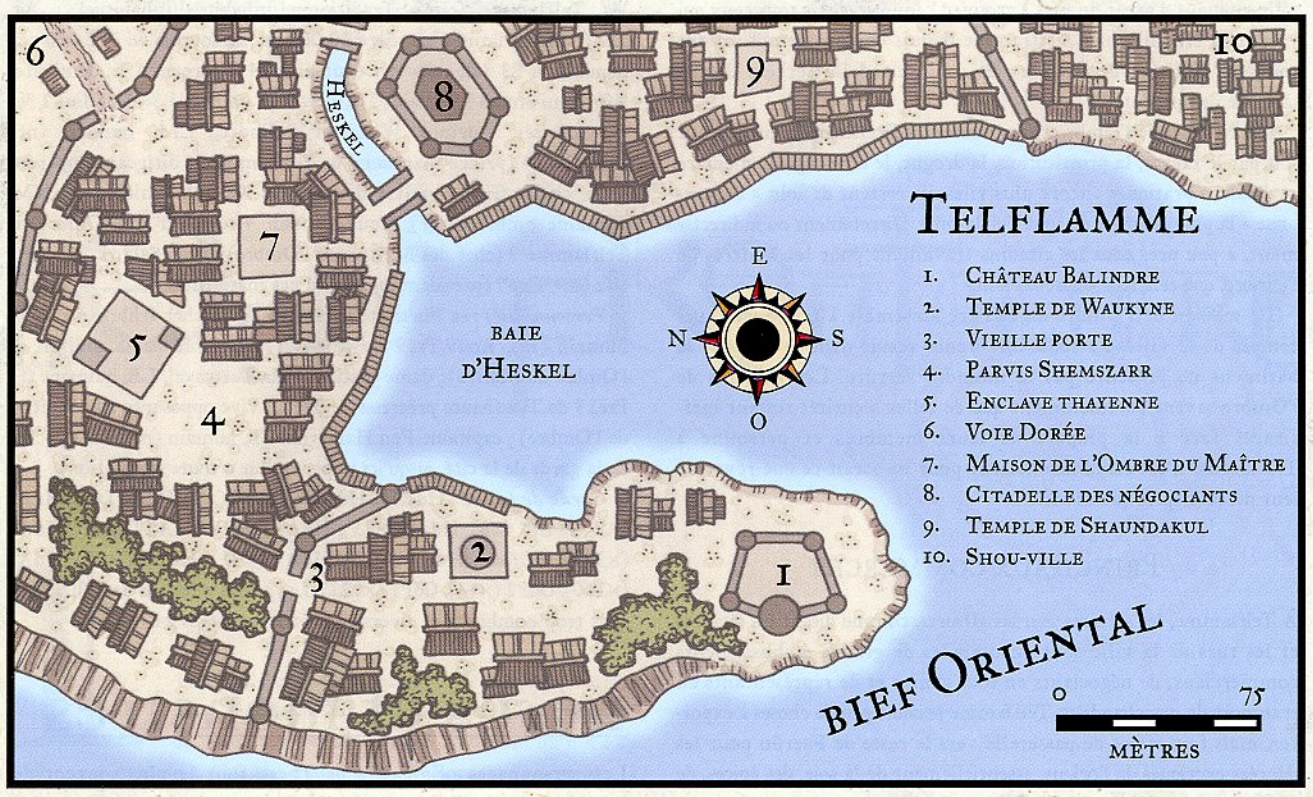
Telflamme (cité)

Pour de nombreux étrangers au pays, Telflamme *est* Thesk. Les marchands étrangers dont les navires se rendent au port de la cité n'ont aucune raison ou envie de continuer leur voyage plus avant dans les terres. À leurs yeux, Telflamme reste la pointe la plus occidentale de Kara-Tur, mystérieuse contrée de l'Orient. À l'instar de Milvarune, plus au sud, Telflamme est une principauté indépendante qui ne fait pas officiellement partie de Thesk, qui demeure pour sa part dirigé par une oligarchie composée de marchands et de seigneurs représentant les différentes communautés du pays. En vérité, l'influence de Telflamme sur Thesk est tellement grande que les oligarques pourraient aussi bien désigner la cité comme capitale du pays.

Shou-ville

Une communauté shou importante s'est développée à Thesk au fil des années, essentiellement composée de marchands qui ont pris la voie Dorée depuis Kara-Tur. Certains de ces individus ont tellement apprécié ce qu'ils ont vu à Telflamme qu'ils ont décidé d'y rester. D'autres fuyaient leurs problèmes locaux, même si cette catégorie se fait plus rare depuis la défaite de la horde tuigane. Enfin, certains se sont simplement retrouvés à cours d'argent et dans l'incapacité durable de rentrer chez eux.

Shou-ville est un quartier de la cité où beaucoup de choses sont à la mode orientale. Les constructions présentent l'architecture typique de Kara-Tur et l'on ne peut trouver de meilleurs restaurants ou auberges shous dans tout Faerûn. La plupart des habitants y sont pauvres, mais honnêtes, heureux de pouvoir se construire une nouvelle vie dans cette terre inconnue. Mais les Shous ont amené, dans leur cortège de paysans et de petits marchands, un certain nombre de criminels de leur terre natale : les yakuzas des Neuf Épées d'Or. Les Épées espèrent pouvoir soustraire le contrôle de Telflamme aux Maîtres de l'Ombre, mais ils n'osent pour l'instant se résoudre à les défier, en tout cas pas dans leur cité d'origine.



Château Balindre

Il y a environ quatre siècles et demi, un marchand impilturien du nom de Windyn Balindre fonda la cité de Telflamme. Il eut l'idée d'en faire une passerelle vers l'est et investit toute sa prodigieuse fortune et son savoir-faire dans les affaires pour faire de ce rêve une réalité. La compagnie royale de Shou-Lung, propriété de Balindre, inaugura les lieues Sans Fin de la voie Dorée sur laquelle elle établit toute une chaîne d'avant-postes. Balindre s'est proclamé prince marchand, titre honorifique avec lequel il espérait impressionner ses partenaires de Kara-Tur.

À la mort de Balindre, sa charte royale et son titre autoproclamé furent transmis à son fils. Depuis lors, chaque héritier de la maison de Balindre a endossé ces responsabilités. Actuellement, c'est le prince Wendren Balindre (LM, humain (m), Rou4/Nob4) qui gouverne la cité depuis le château familial, bâtiment fortifié dominant directement ce bord de mer qui s'est avéré si déterminant dans la réussite de Telflamme au fil des ans. Bien que le prince dirige officiellement la cité, il n'est dans la pratique qu'un fantoche des Maîtres de l'Ombre. Les voleurs ont l'habitude de supprimer les princes un peu trop ennuyeux, ce qui pousse Balindre à ne faire aucun effort visible en matière de lutte contre la corruption au sein de la garde de sa cité et du conseil des marchands. Au lieu de cela, il demande aux Maîtres de l'Ombre de montrer un certain « discernement » dans leurs activités et fait en sorte que ses sbires s'activent sur les quelques crimes notables, de manière à ce que les citadins ne remarquent pas l'impuissance ou les malversations de leur suzerain.

La plupart des habitants de Telflamme savent que la garde de la ville est gangrenée, mais sont également convaincus que le prince fait tout ce qui est en son pouvoir pour se débarrasser des officiers les plus corrompus. Si l'ampleur de la complicité du prince Balindre était mise au grand jour, Telflamme se révolterait à n'en pas douter contre son seigneur.

La citadelle des négociants

Le pouvoir de Telflamme repose entre les mains du conseil des marchands, composé des personnes les plus riches et influentes de Telflamme et, par voie de conséquence, de tout Thesk. Le nombre de membres composant cette auguste société varie d'année en année, les plus anciens disparaissant tandis que de nouveaux entrepreneurs prometteurs sont admis. Le conseil est une organisation législative et régulatrice, dont le rôle est de faire contrepoids avec le pouvoir du prince de la cité, tout en contrôlant l'activité commerciale de la ville. Pour servir de base à leurs opérations, les membres du conseil des marchands se sont mis à construire la citadelle des négociants, véritable complexe de pierre tentaculaire perché au sommet de la plus haute colline du cœur de la cité. On peut voir les murailles de pierre blanches et polies de la cité depuis n'importe quel endroit de Telflamme.

Le prince contrôle la garde de la cité et la milice, mais tout membre du conseil dispose de sa propre force armée. Au moins la moitié de ces soldats sont en poste au quartier général de la citadelle des négociants, tandis que l'autre moitié est en route sur la voie Dorée, escortant les convois jusqu'à leur destination.

La maison de l'Ombre du Maître

C'est ici que se trouve le temple secret de Mask ainsi que le quartier général de la guilde locale de voleurs, les tristement célèbres Maîtres de l'Ombre de Telflamme. Les nouveaux arrivants en

ville risquent d'avoir du mal à trouver l'endroit, mais tous ceux qui vivent et travaillent à Telflamme depuis quelque temps savent tout des Maîtres de l'Ombre et de la citadelle secrète depuis laquelle ils opèrent.

Les Maîtres de l'Ombre tirent toutes les ficelles de la cité. Que ce soit par le racket, la prostitution, la drogue, le chantage, le meurtre et d'autres pratiques encore plus viles, ils restent de loin « l'entreprise » la plus prospère de tout Telflamme. Directement ou indirectement, à peu près tous les citadins travaillent pour les Maîtres de l'Ombre, que cela leur plaise ou non.

La maison de l'Ombre du Maître ressemble à n'importe quel temple de la ville. La seule différence réside dans le fait que le bâtiment ne présente pas la moindre serrure. Les Maîtres de l'Ombre savent pertinemment que de telles sécurités restent inefficaces face à la plupart de leurs membres et personne à Telflamme n'est assez inconscient pour ne serait-ce que rêver de leur dérober quoi que ce soit.

PRINCIPAUX COMMERCES

À Telflamme, les affaires *sont* les affaires, comme disent les citadins et les rues de la ville sont encombrées de grands établissements commerciaux, de négociants en tous genres et de représentants en transport de marchandises. Telflamme produit peu de choses à exporter, mais fait office de passerelle vers le reste de Faerûn pour les denrées exotiques de l'orient, essentiellement de la soie, des épices, de la *poudre fumigène* et de petits objets d'art.

La cité abrite également l'une des plus anciennes enclaves thayennes, qui se résume à un petit quartier encombré, cédé à Thay il y a plus de vingt ans. L'enclave est perchée en haut d'une colline, au nord de la ville, une fortification encadrant plusieurs autres constructions dans l'enceinte d'une muraille de pierre de 6 mètres de haut. Les Thayens y vendent toutes sortes d'objets importés, mais les objets magiques au rabais restent leur marchandise la plus populaire. Les prix de ces objets sont régulièrement 10 % inférieurs à ceux qu'indique le *Guide du Maître*. Pour plus de détails sur les enclaves thayennes, y compris la description complète d'un exemple de ces concessions, reportez-vous au supplément *Seigneurs des Ténèbres*.

PRINCIPAUX TEMPLES

En plus de la maison de l'Ombre du Maître, Telflamme accueille des temples de Shaundakul, de Waukyne et de Tymora. Le culte de Cyric est également couramment pratiqué en ville, mais les prêtres du Soleil Noir doivent vénérer leur sinistre dieu en secret. L'office du Marteau vengeur, petit temple de Tyr, a pris plus d'importance ces derniers mois avec la nomination d'un nouveau haut prêtre, en la personne de dame Justicar Vala Destrayal (LB, humaine (f), Prê13 de Tyr). Cette dernière est déterminée à mettre un terme au joug implacable des Maîtres de l'Ombre sur la cité et a lancé une croisade contre la corruption. Les Maîtres de l'Ombre ont déjà tenté à trois reprises de l'éliminer, mais dame Justicar persiste dans ses efforts pour assainir la ville.

♛ **Telflamme (cité)**. Traditionnel/inhabituel/inhabituel ; AL LM/NM/N ; limite financière 40 000 po ; ressources 46 722 000 po ; population 23 361 ; ouverte (humains 84 %, orques 5 %, demi-elfes 4 %, demi-orques 3 %, nains 1%, elfes 1 %, gnomes 1 %, halfelins 1 %).

Autorités : prince Wendren Balindre, LM, humain (m), Rou4/Nob4 (prince marchand de Telflamme et dirigeant apparent de la cité) ; Grand maître des ombres Keshna Finlothleer, NM, humaine ombreuse (f), Rou9/assassin 4/seigneur de l'Ombre de Telflamme 9 (chef des Maîtres de l'Ombre) ; Pren Salgirk, N, demi-elfe (m), Exp7 (président du conseil des marchands).

Personnalités : sa Furtivité le maître Jalaunther Ithbreyiur, NM, humain (m), Rou9/Prê9 de Mask (responsable de la maison de l'Ombre du Maître) ; dame Justicar Vala Destrayal, LB, humaine (f), Prê13 de Tyr (haute prêtresse de Tyr et vive opposante aux Maîtres de l'Ombre) ; capitaine Fen Haldryon, CB, humain (m), Gue11 (chef de la garde de la cité, jusqu'ici imperméable à toute corruption).

Garde de la cité : HdA11, HdA10, HdA8 (×2), HdA7 (×2), HdA6 (×5), HdA5 (×8), HdA4 (×15), HdA3 (×49), HdA2 (×137), HdA1 (×393). *Milice* : HdA4 (×11), HdA3 (×31), HdA2 (×54), HdA1 (×160), GdP2 (×44), GdP1 (×221). Les autres citoyens de Telflamme sont trop nombreux et divers pour être énumérés ici.

Héros et monstres

Les personnages originaires de Thesk sont le plus souvent des humains, des halfelins ou des demi-orques, même si un certain nombre de gnomes vit dans les montagnes de Croc-Dragon. Les humains de Thesk sont essentiellement damariens, rashémi ou shous (sans oublier quelques Tuigans, qui ont fait le choix de s'établir sur les terres qu'ils ont tenté de conquérir). Des bandes de gnolls du plateau de Thay rôdent parfois dans les parties orientales du pays, certains d'entre eux allant jusqu'à se faire embaucher en tant que mercenaires, gardes du corps ou membres d'escorte de caravane. La plupart des aventuriers theskiens sont bardes, guerriers, prêtres ou roublards.

De toutes les classes de prestige présentées dans le Chapitre 2 : classes de prestige, les plus courantes à Thesk restent le disciple shou et le seigneur de l'Ombre de Telflamme, quelques esclavagistes thayens sévissant également sur ces terres. La région des Shous expatriés, détaillée au Chapitre 3 : régions et dons est souvent choisie par les personnages issus des shou-villes des cités surpeuplées de Thesk. Bon nombre des dons de ce chapitre conviennent bien aux personnages theskiens, en particulier Science de la lutte, qui reste une technique de combat shou.

Les monstres qui habitent ces contrées proviennent le plus souvent des laboratoires de Thay. Les sanguins sont courants, s'agissant le plus souvent d'orques sanguins envoyés de Thay pour « patrouiller » la frontière. Les morcenaires et les zuvembis développés à Thay harcèlent également les zones frontalières et tourmentent les contrées les plus orientales de Thesk. Les guenaudons et les hommes-esprits ne sont pas rares dans l'Ashanath, la lisière orientale de Thesk étant proche de la Rashéménie, aussi bien culturellement que démographiquement et géographiquement. Pour plus d'informations sur les nouvelles créatures, veuillez vous référer au Chapitre 6 : monstres de l'Orient.

Zones frontalières

L'ensemble que constituent les cinq pays d'Aglarond, du Grand-Val, de la Rashéménie, de Thay et de Thesk s'étend sur plus de 1 100 km du nord au sud et sur près de 1 500 km d'est en ouest. Bordé à l'ouest par la mer des Étoiles déchues et par le bief Oriental, l'Inaccessible Orient est entouré au sud par le bief des Magiciens et la mer d'Alambre. Au sud-est commence la Mulhorande, qui régnait autrefois sur le Thay actuel. À l'est, au-delà des montagnes du Levant, les désolations Sans Fin s'étirent, interminables, en direction de Kara-Tur. Au nord, les montagnes de Bordglacé et les vestiges du Narfell coiffent la région. Enfin, au nord-ouest, l'Impiltur et la Damarie complètent le cercle.

La mer des étoiles déchues

La mer des Étoiles déchues est la plus vaste mer intérieure de Faerûn. Elle s'étend de Suzail, dans la mare aux Dragons, jusqu'à Gheldaneth dans la mer d'Alambre, soit une distance de presque 3 000 km. Elle couvre également près de 2 000 km depuis Ilmgarde, dans la partie septentrionale du bief Oriental, jusqu'à Nimpeth, tout au sud du bief de Vilhon. À l'exception de la Rashéménie, presque toutes les nations de l'Inaccessible Orient entendent ses eaux s'écraser sur leurs côtes.

La mer Intérieure, comme on l'appelle également, est sillonnée par toutes sortes de navires, et compte des centaines de ports. Si la piraterie pose un sérieux problème à certains pays côtiers de la mer des Étoiles déchues, ce n'est pas le cas en Aglarond et en Thay, qui ont su apprendre aux écumeurs des mers à garder leurs distances. Les pirates ont pratiquement disparu dans ces deux pays, éliminés à grand renfort de magie. Le Thesk et le Grand-Val sont moins bien défendus mais le bief Oriental est couvert par la marine royale d'Impiltur, l'une des flottes les plus redoutables de la mer Intérieure. Les Impilturiens n'ont pas vocation à pacifier l'ensemble du bief, mais la plupart des capitaines engagent le combat contre tous les pirates dont ils croisent la route.

Le bief oriental

Le bief Oriental est le bras nord-est de la mer des Étoiles déchues, qui remonte le long des côtes occidentales du Grand-Val et du Thesk. On considère généralement que la mer se termine et que le bief commence au cap de Croc-Dragon, à l'extrême ouest des montagnes du même nom. Le bief Oriental, qui sépare l'Impiltur du reste de l'Inaccessible Orient, voit passer un important trafic maritime, surtout entre Ilmgarde et Sarshel d'une part, et Telflamme d'autre part.

La mer de Dlurg

Cette petite mer sépare l'Aglarond de la côte sud de Thesk. Dominée par les spectaculaires montagnes de Croc-Dragon, c'est pratiquement un lac aglarondien, en dépit du port theskien de Milvarune sur sa côte septentrionale.

Aujourd'hui, les Thayens ont fait de la région un de leurs principaux couloirs de navigation. Ils descendent l'Umber depuis Néthentir jusqu'à son embouchure dans la mer de Dlurg. En temps de guerre, la forteresse aglarondienne d'Emmech barre le passage aux navires thayens mais pour le moment la Simbule et les Magiciens Rouges observent une trêve fragile et la navigation fluviale s'effectue sans

entrave. Les pêcheurs d'Aglarond restent à l'écart des navires, toutefois ; le souvenir des raids meurtriers des dromons thayens est encore très présent dans les esprits.

Le bief des Magiciens

Entre les Mille Épées d'Altumbel et les pics Akana de Chessenta, la mer des Étoiles déchues se resserre progressivement jusqu'à ne plus mesurer que 160 km de large environ. Ce bras oriental de la mer Intérieure s'enfonce vers l'est sur près de 1 600 km, reliant les Vieux Empires aux ports du Faerûn occidental. La portion qui s'étend précisément de Delthuntle, à l'ouest, à Alaor, à l'est, s'appelle le bief des Magiciens. Elle borde la frontière sud de l'Aglarond et de Thay, qu'elle sépare des Vieux Empires du sud.

Le bief des Magiciens voit défiler beaucoup de trafic ces derniers temps, reliant surtout Bézantur aux enclaves thayennes tout autour de la mer des Étoiles déchues. Les sahuagins de la région ont appris à reconnaître les navires thayens aux symboles rouges qu'ils affichent au ras de la ligne de flottaison — et ils les évitent comme la peste.

La mer d'Alambre

Cette petite mer qui s'inscrit dans le prolongement du bief des Magiciens s'enfonce au sud de Bézantur et descend jusqu'à Gheldaneth, sur la côte sud de la Mulhorande. De nombreux navires font constamment la navette le long de ses côtes depuis Bézantur, apportant les produits thayens aux grandes villes d'Unther et de Mulhorande. La mer d'Alambre est également le domaine des sahuagins du royaume d'Aleaxtis, qui entoure l'Alaor. Le Thay a connu certaines difficultés avec ces créatures par le passé, mais les Magiciens Rouges ont traité le problème avec une telle brutalité que les diables des mers laissent désormais les navires thayens naviguer sans entrave sur la mer d'Alambre.

Les pics Géants

Au nord de la forêt de Rawlin s'élèvent les pentes neigeuses et déchiquetées des pics Géants. Revendiquées par la Damarie comme par les tribus nares, ces montagnes ne sont tenues en réalité ni par l'une ni par les autres ; elles appartiennent de fait aux hobgobelins, aux gobelours et à des géants des nuages maléfiques.

La Longue Route franchit les pics Géants à travers une région de collines moutonnantes appelée la passe des Géants. En hiver, le col est fermé par la neige mais même en été, c'est une route très peu fréquentée — les voyageurs ont trop à craindre des maraudeurs et des monstres dans cette région aride et désolée.

Les hobgobelins des pics Géants sont commandés par le roi Kardobbik (LM, hobgobelin (m), Gue12), un seigneur de guerre particulièrement dangereux. Sa principale conseillère est dame Farkattle (LM, hobgobeline (f), nécromancien 11). Elle a réussi à ranimer le cadavre d'un très vieux dragon des profondeurs qui vivait autrefois dans la région mais fut tué au cours de la guerre qui entraîna la chute sanglante de Narfell. Ce dragon squelettique ressemble extérieurement à une dracoliche, mais il est entièrement sous le contrôle de Farkattle. Kardobbik l'utilise pour faire se tenir tranquilles les tribus hobgobelines des pics Géants —ce qui n'est pas une mince affaire.

La Mulhorande

La Mulhorande était autrefois un vaste empire qui englobait la totalité du Thay ainsi que les pays Murghôm et de Semphar, à l'est. Malgré le passage des siècles, les Thayens n'ont pas oublié cet épisode de leur histoire et gardent soigneusement leur frontière avec la Mulhorande, prêts à repousser toute armée d'invasion qui frapperait à leurs portes. Les deux nations se sont violemment affrontées à plusieurs reprises. Leur dernier conflit remonte d'ailleurs à moins de cent ans.

La Mulhorande n'a pas chômé ces derniers temps. Depuis la dissolution de l'Unther elle fait de son mieux pour en absorber les différentes composantes, et cela mobilise trop d'énergie de sa part pour qu'elle continue à se préoccuper de Thay. En dépit de la rivalité qui oppose les deux nations, la Mulhorande est actuellement celle qui se rapprocherait le plus d'une alliée de Thay. Les nobles et zulkirs thayens sont des Mulans, qui partagent donc la langue et l'héritage culturel des Mulhorandis. Par ailleurs, l'esclavage étant légal en Mulhorande, le Thay s'y procure des esclaves en grand nombre.

Les montagnes Cuivrées

Les montagnes Cuivrées s'élèvent à l'est des montagnes du Levant dont elles constituent un ancien prolongement. Il y a des siècles, c'était le royaume d'un grand peuple nain qui lutta bec et ongles contre l'oppression mulhorandi. Malgré l'anéantissement de bon nombre de leurs places fortes méridionales, les nains survivants s'installèrent sur le versant nord de la chaîne montagneuse, face aux désolations Sans Fin. Les Mulhorandis finirent par renoncer à les soumettre.

Les dragons de cuivre des montagnes de Croc-Dragon descendent d'une famille de dragons plus importante établie dans les montagnes Cuivrées ; cette dernière a son repaire dans la partie occidentale de la chaîne, au-dessus de la Coulée cristalline.

Le bois Ganath

Le bois Ganath est un lieu étrange et sombre, tapi contre les contreforts méridionaux des montagnes du Levant. C'était autrefois une forêt d'elfes sauvages, à la manière du bois de Yuir en Aglarond, mais cette population a entièrement disparu. Aujourd'hui, la forêt appartient aux bêtes sauvages et aux monstres sanguinaires. Ses habitants se résument à une unique tribu d'esclaves fugitifs originaires de Thay et de Mulhorande, retournés à l'état sauvage au cœur de la forêt ; coupés du monde extérieur, ils ont appris à survivre tant bien que mal dans cet environnement difficile. Certains rêvent de prendre la tête d'une rébellion contre les dirigeants de Skuld, la capitale mulhorandi, mais de telles idées ne sont que divagations nées d'un cerveau dérangé.

Les désolations sans fin

Les désolations Sans Fin regroupent quelques-unes des contrées les plus inhospitalières de Toril. C'est un immense désert sans la moindre goutte d'eau, à l'exception d'une poignée d'oasis. Ses seuls habitants

Illustration de Vince Locke

Une magicienne explore les ruines de Château-Hiver

sont les Tuigans, raison pour laquelle on appelle également les désolations les Terres de la Horde. Pendant des années, ces pillards harcelèrent les marchands qui empruntaient la voie Dorée entre l'Inaccessible Orient et Kara-Tur. Lorsqu'ils s'unirent sous la bannière de Yamun Khahan pour envahirent Faerûn, ils furent anéantis à l'issue d'une gigantesque bataille au cœur du Thesk. Depuis, le peuple tuigan n'est plus que l'ombre de lui-même.

Aujourd'hui, ceux qui suivent la voie Dorée n'ont plus guère à s'inquiéter des bandits. Le principal danger vient désormais des bêtes féroces, qui se sont mises à pulluler dans la région depuis l'écrasement des Tuigans.

La voie Dorée

Principale route commerciale à destination de l'est, la voie Dorée a longtemps constitué l'un des meilleurs atouts de l'Inaccessible Orient. Une fois franchies les montagnes, quand elle s'enfonce dans le désert, la voie Dorée devient une simple piste signalée par une succession de bornes, chaque borne étant visible depuis la précédente. Ce qui fait l'intérêt de la voie Dorée, c'est moins sa condition de route que le fait qu'elle relie les seules oasis et sources existantes des désolations Sans Fin. Sans ces points d'eau inestimables, il serait pratiquement impossible de franchir les Terres de la Horde sans mourir de soif.

Les Maîtres de l'Ombre comme les Magiciens Rouges nourrissent de grands projets pour la voie Dorée et les communautés qui la bordent. Maintenant que les Tuigans ne sont plus un problème, les deux organisations croient le temps venu de s'étendre vers Shou Lung et le reste de Kara-Tur. C'est un immense marché qui s'offre à elles dans toute la séduction de son innocence virginale.

Le lac Brumeux

Le lac Brumeux, ainsi nommé en raison de l'évaporation continuelle dont il fait l'objet, et le plus important plan d'eau douce des Terres de la Horde — un véritable paradis au cœur du désert. Naturellement, c'est l'endroit qui présente le plus d'attrait pour les bandes de brigands, raison pour laquelle la voie Dorée évite de le longer de trop près.

Peu de gens ont exploré ce lac de bout en bout, et ceux qui l'ont fait ne sont jamais revenus pour en parler. La légende prétend qu'il couvrait autrefois l'ensemble des désolations Sans Fin, mais que quelque maléfice indicible aurait entraîné l'apparition, au milieu des eaux, d'un *portail* permanent qui les aurait drainées jusqu'à leur niveau actuel. Pour quelle raison aurait-on créé ce *portail* ? La légende ne le dit pas. Mais si elle dit vrai, il suffirait de le trouver et de le refermer pour noyer l'intégralité des Terres de la Horde, transformant le désert en ce qui deviendrait certainement le plus grand lac sur toute la surface de Toril.

La Grande Mer de Glace

La Grande Mer de Glace est une vaste étendue d'eau salée tout au nord des désolations Sans Fin, à environ 240 km au nord de la voie

Dorée. La plupart des voyageurs n'ont aucune raison de se détourner de leur chemin pour venir se perdre sur ses grèves gelées.

Jadis, les rois raumatharis venaient prendre leurs quartiers d'hiver dans un palais sur la côte méridionale de la Grande Mer de Glace, en un lieu appelé Château-Hiver. La ville est abandonnée depuis longtemps, et il n'en reste plus que quelques ruines à l'endroit où le palais se dressait autrefois. En dépit des légendes qui courent au sujet des richesses fabuleuses ensevelies sous les ruines, les Tuigans des environs préfèrent garder leurs distances ; les mêmes légendes ajoutent que des dieux des glaces en colère s'élevèrent des eaux gelées pour figer les Raumatharis dans la glace. Ces dieux — ou « démons des glaces » comme les appellent les Tuigans — hanteraient toujours les ruines battues par les vents de Château-Hiver.

Les montagnes de Bordglacé

Les montagnes de Bordglacé forment la limite septentrionale de cette partie de Faerûn. Au-delà de leurs pics perpétuellement enneigés, on ne trouve guère que de la neige et de la glace.

Ces monts abritent toutes sortes de créatures du froid que les plaines comparativement plus chaudes de Rashéménie n'attirent pas : géants du givre, vers des glaces, remorhaz, taers et dragons blancs. Seuls des chasseurs particulièrement endurcis voudraient vivre dans un tel environnement, et à plus forte raison, se nourrir de monstres pareils ; et cependant, on trouve dans les montagnes des tribus d'hommes, de nains et d'orques — quoique les nains trichent un peu en s'abritant sous les montagnes mêmes.

On raconte qu'au-delà du Bordglacé, quasiment sur le toit du monde, s'ouvrirait une vallée fertile réchauffée par une chaîne de volcans en activité. Selon une autre version, la vallée comporterait un *portail* permanent par lequel des créatures du plan élémentaire du Feu circuleraient en toute liberté. Cependant, nul n'a jamais pu confirmer ou infirmer ces légendes.

Le Narfell

Le Narfell, pays glacial sillonné de tribus barbares, formait autrefois le noyau d'un vaste empire qui comprenait, entre autres, le Grand-Val, une bonne partie du Thesk ainsi qu'une partie du plateau de Thay. À l'époque, l'empire était dirigé par des prêtres maléfiques qui asseyaient leur autorité sur des pactes abominables conclus avec des seigneurs démons. Aussi puissant fut-il, cet empire s'écroula voilà près de 1 500 ans à l'issue d'une bataille cataclysmique contre son vieil ennemi le Raumathar.

Les rares survivants se regroupèrent à l'intérieur des frontières actuelles du Narfell pour panser leurs plaies, jurant de reconstruire un jour leur empire. Ces rêves de grandeur ne sont plus qu'un souvenir depuis longtemps. Aujourd'hui, la plupart des Nars se moquent de leur glorieux et sinistre passé ; ils ont suffisamment à faire pour assurer leur subsistance au long des hivers impitoyables de la région.

Les plaines du Narfell sont jonchées de ruines, auxquelles les Nars n'accordent aucun intérêt. Ils ont appris à leurs dépens qu'il y a généralement de bonnes – voire de mortelles – raisons à ce qu'elles soient inoccupées depuis si longtemps. Malgré tout, de loin en loin, un groupe d'aventuriers cède aux sirènes de la richesse et part chercher fortune au milieu des ruines. Les Nars laissent faire ; ils se contentent de ramasser les dépouilles lorsque les pauvres chasseurs de trésors déclenchent quelque piège oublié depuis des siècles.

Les marchands désireux d'éviter le Thesk choisissent parfois de passer par le Narfell. La Longue Route commence en Damarie et pénètre dans le Narfell par un col des pics Géants avant de rejoindre la route Hivernale à N'Jast. De là, elle continue vers Nathoud, à l'ombre des montagnes de Bordglacé dans le nord de la Rashéménie. Toutefois, la passe des Géants, comme on l'appelle communément, est infranchissable en hiver et infestée de hobgobelins.

Bildoobaris

La capitale officieuse du Narfell n'est guère plus qu'une plaine dégagée à l'ombre du mont Nar, une montagne massive coiffée de neiges éternelles visible depuis le carrefour de N'Jast. Chaque été, l'espace d'une dizaine, cette pauvre plaine se transforme en cité temporaire de 30 000 Nars. Ce festival — également appelé Bildoobaris — est le plus important du Narfell, et les tribus les plus turbulentes et les plus sanguinaires s'y retrouvent en paix pour festoyer et faire du commerce.

Le mont Nar

Les anciens dirigeants du Jastaath, l'un des petits royaumes nars qui existaient avant l'apparition de l'empire de Narfell, régnaient depuis une impressionnante forteresse bâtie en altitude sur le versant ouest du mont Nar. À l'époque, la magie des rois-prêtres maintenait un temps chaud et ensoleillé autour de la forteresse tout au long de l'année, même au plus fort de l'hiver. Aujourd'hui, les ruines de cette ville qui fut autrefois florissante disparaissent sous les neiges éternelles.

À ce jour, aucune expédition moderne n'a réussi à retrouver les ruines de la citadelle, et encore moins à y pénétrer. Ce n'est peut-être pas sans rapport avec la proximité de Kryonar, une dracoliche dracosire blanche, qui a établi son repaire dans une caverne glacée du versant nord de la montagne.

La Damarie

La Damarie, qui ne possède qu'une courte frontière commune avec le Grand-Val le long de la forêt de Rawlin, n'a guère de rapports avec les contrées de l'Inaccessible Orient. Les marchands damariens font bien un peu de commerce avec les tribus nares et les habitants de Rashéménie via la Longue Route entre Finduvoyage et Nathoud, et les forestiers damariens exploitent la frange occidentale de la forêt de Rawlin, mais ils demeurent l'exception qui confirme la règle.

L'apparition récente du Gangrené et de ses seigneurs putrides dans la forêt de Rawlin représente une menace nouvelle pour le royaume de Damarie. Les créatures putréfiées ont rendu la chasse et l'exploitation forestière très dangereuse, et de nombreux domaines isolés ont été pillés et incendiés par les guerriers volodnis putréfiés aux abords de la forêt de Rawlin. Les fidèles de Talona sont devenus si puissants

qu'ils ont conduit à une improbable alliance entre le Nentyarch et le roi Tueurdedragons de Damarie, pourtant fâchés depuis des années au sujet de l'exploitation de Rawlin.

Finduvoyage

Cette grande cité damarienne, proche de la forêt de Rawlin, est depuis longtemps un important centre de commerce de la région. Récemment, elle s'est taillé la réputation d'être le point de départ idéal pour de nombreuses aventures. On part désormais de Finduvoyage pour explorer les ruines anciennes de la forêt de Rawlin, pour traquer les maraudeurs des pics Géants ou pour emprunter la Longue Route à destination de la Rashéménie.

La rivière de glace

Cette rivière a un cours suffisamment large et impétueux pour ne jamais geler, même au cœur du plus froid des hivers. Ses eaux glaciales tuent en quelques minutes quiconque a la malchance de tomber dedans ; ainsi, la rivière constitue la première ligne de défense de la Damarie contre les raids des tribus nares les plus agressives. Jusqu'ici, le roi Tueurdedragons s'est toujours refusé à pousser à l'intérieur de la forêt de Rawlin mais, si les Nars des steppes et les seigneurs putrides continuent à le harceler sur son flan oriental, il pourrait bien se résoudre à s'emparer de la région pour rendre ses frontières moins perméables.

L'Impiltur

Dans cette région du monde, l'Impiltur ne cède que devant Thesk en ce qui concerne l'importance primordiale qu'il accorde au commerce. En conséquence, la quasi-totalité de ses villes s'échelonnent le long de la côte, allant d'Ilmgarde dans la partie nord du bief Oriental jusqu'à Lyrabar à l'orée de la forêt Grise et du Vaste. Impiltur est un bon voisin pour le Grand-Val et pour le Thesk. Les commerçants de Dilpur, de Sarshel et des autres cités du royaume font beaucoup pour la prospérité de Telflamme et d'Uthmere.

L'Impiltur est un pays aussi ancien que vigoureux, qui existe plus ou moins sous sa forme actuelle depuis un bon millier d'années. Ses habitants ont colonisé la majeure partie de la Damarie, du Grand-Val, de Thesk et même de la côte septentrionale de l'Aglarond. Parfois, les rois d'Impiltur ont soutenu les peuples de ces pays plus jeunes contre des menaces venues de l'orient, comme celle des Magiciens Rouges ou de la horde tuigane, mais en règle générale les Impilturiens évitent de s'impliquer dans des guerres étrangères.

Les Magiciens Rouges ont ouvert des enclaves à Lyrabar, à Dilpur et à Ilmgarde, avec l'assentiment du Conseil seigneurial et de sa figure de proue, la reine Sambryl. Les paladins du conseil répugnent à traiter avec les Thayens, mais ils estiment préférable d'accueillir les Magiciens Rouges en des endroits où il est facile de les surveiller. Par ailleurs, le commerce avec le Thay est si important que les marchands d'Impiltur ont jeté tout leur poids dans la balance.

Ilmgarde

Tenant moins de la cité que de la forteresse, Ilmgarde est une ville importante où transite l'essentiel du commerce avec la Damarie et le Grand-Val. En dépit de sa position stratégique à la pointe du bief Oriental, ce n'est pas un port très actif ; le Grand Fleuve Imphras est navigable presque toute l'année jusqu'à Héliogabulus, de sorte que le commerce maritime entre la Damarie et la mer des Étoiles déchues s'effectue par le fleuve sans s'arrêter à Ilmgarde. Toutefois, bon nombre de caboteurs et de bacs à destination du Grand-Val y ont leur port d'attache. La route qui mène au nord vers la Damarie s'appelle la route du Héraut. Elle est agrémentée de très nombreux villages.

Le seigneur d'Ilmgarde est un certain Heskar Brandosk (NB, humain (m), Gue6), un vaillant meneur d'hommes qui patrouille énergiquement la côte avoisinante afin de décourager la piraterie. Il s'est attiré l'inimité des Maîtres de l'Ombre de Telflamme, qui ont tenté à plusieurs reprises de l'assassiner pour le remplacer par un seigneur plus conciliant.

Sarshel

Sarshel était l'une des quatre cités-États qui, voilà près de 300 ans, s'unirent sous la bannière du grand chef de guerre Imphras afin de constituer la nation impilturienne. La cité est la porte de l'Impiltur vers l'est comme vers le nord. Elle est dirigée par deux des Douze Compagnons d'Impiltur, la dame Rilaunyr (LB, humaine (f), Pal13) et le seigneur Silaunbrar (LB, demi-elfe (m), Pal12).

Durant les interminables guerres héliotropes, les échanges commerciaux s'interrompirent autour de Sarshel et la cité connut le déclin. La victoire de Gareth Tueurdedragons sur les forces du Roi-Sorcier, quinze ans auparavant, intervint trop tard pour modifier la donne car, aujourd'hui, le gros du commerce damarien qui transitait autrefois par Sarshel a été capté par la très dynamique Ilmgarde, et les villes de Dilpur et de Hlammach drainent l'essentiel du trafic de la voie Dorée qui arrive de Telflamme.

Les temps sont durs pour Sarshel, qui est devenue un repaire de brigands, de pirates et de contrebandiers. Certains des marchands les plus éminents de la ville financent en secret les pirates du bief Oriental. Le plus puissant de ces pirates-marchands est Strengedar Poing-de-Marteau (NM, nain d'écu (m), Rou7/Gue5). Il possède une flotte de six vaisseaux de ligne plus une douzaine de petits caboteurs et de yoles, cachée dans les criques et les îles inhabitées du bief.

Curieusement, les Maîtres de l'Ombre de Telflamme n'ont rien à voir avec l'augmentation de la criminalité à Sarshel, et jusqu'ici, les parrains de Sarshel ont résisté à toutes les tentatives de pénétration de la guilde telflammienne. La population s'échauffe, et les citoyens les plus fortunés et les plus puissants parlent de plus en plus ouvertement de faire sécession du reste de l'Impiltur et de prendre leur destinée en main.

Découvrez les secrets et la magie d'une terre lointaine

Partagées à voix basse au coin du feu, les légendes venues d'au-delà du bief Oriental suscitent toujours un mélange d'admiration et de crainte. Avant tout connu comme étant la terre d'origine de la Simbule, des hathrans et des Magiciens Rouges, l'Inaccessible Orient abonde de terrifiants secrets, d'insidieuses intrigues et d'incroyables aventures. Grâce à ce supplément, vous allez découvrir la population, les cités et les sociétés de cette région, mais aussi les monstres qui y rôdent, les organisations scélérates qui y œuvrent et tous les autres dangers qui guettent les imprudents dans cette région fascinante des ROYAUMES OUBLIÉS.

✹ 12 classes de prestige ✹ 21 sorts ✹ 19 monstres

L'utilisation de cet accessoire nécessite la possession du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître*, du *Manuel des Monstres* et des *Royaumes Oubliés*.

d20 system

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

SpellBooks

Visitez nos sites web :
www.wizards.com/forgottenrealms
www.asmodee.com

9 782847 850437

prix : 36 €
ISBN : 2-84785-043-0
référence : DF176650000